平成5年12月10日発行第7巻第8号(通巻77号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

MSX・FAN MOOK

MSX・FAN

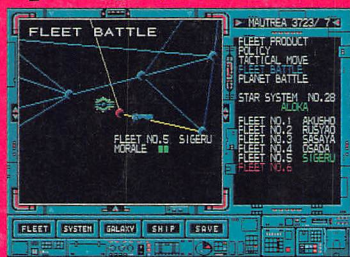
毎号ディスク・マガジンが付録!!

やってはいけない大圧縮ものが19本。
解凍したら5枚分のディスク容量とは太っ腹!
ファンダムも年末年始のバラエティ長編をギュウギュウ詰め!

ATTACK
ディーヴァ~ソーマの杯~

好評連載
Internationalization(国際化)
紙芝居&動画教室
同人地下工房
ゲームの職人

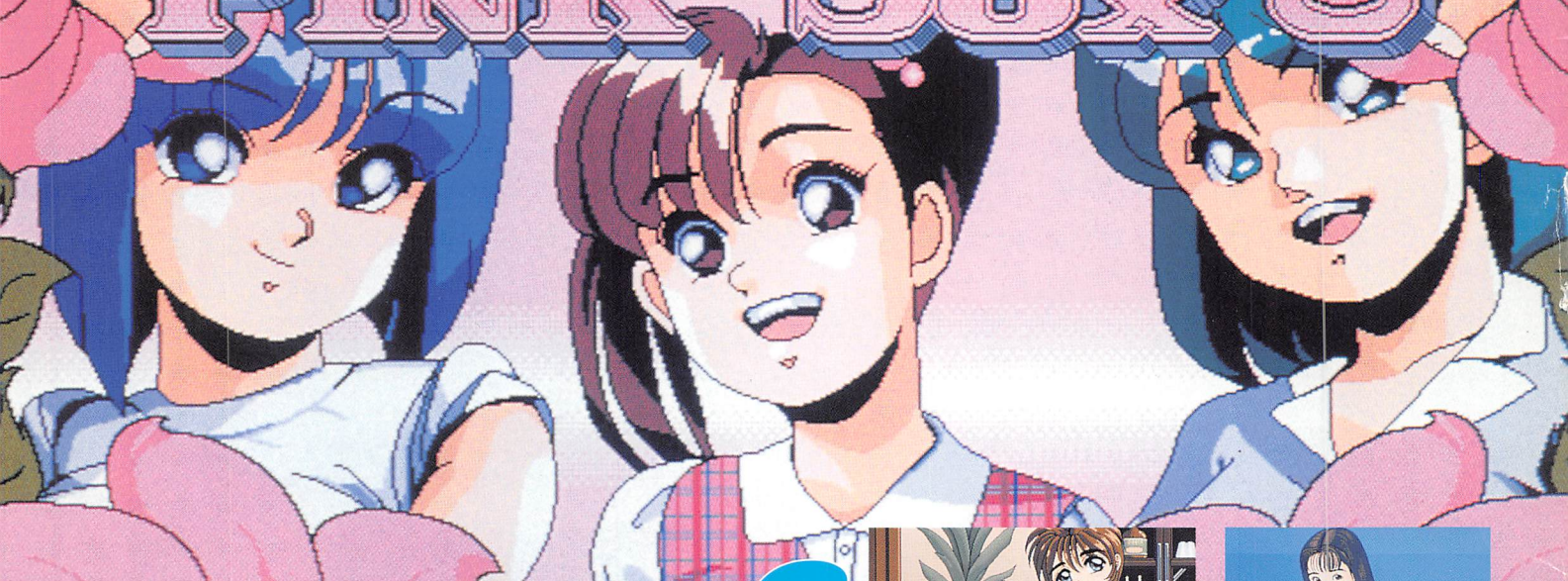
㊙情報満載
〈読者参加企画「ガマック!」ほか〉
ゲーム十字軍

特別付録
スーパー付録ディスク(2枚組)

ディスク★No.1
●ファンダムGAMES/『まほうつかいコッピー』『ASTRO FOX』『Real Volley'』『洋食専門店Puzzu』『RAINBOW DROP』『FRIEL』『G-テニス』『おいかけっこ』『星彩』他全16本●ツール!/モーフィング作成鑑賞ツール『HENGE』、作曲ツール『FM-OPLL MUSIC EDITOR』●AVフォーラム/規定部門「私の日本」2本、自由部門9本●FM音楽館/オリジナル6本+GM2曲●編集部制作AVG『ルーシャオの冒険』●オマケ&クイズほか

ディスク★No.2
●オールディーズ『ディーヴァ~ソーマの杯~』●パソ通天国/フリーソフトウェアから鑑賞ソフト『水龍の宝珠』●MIDI三度笠/CM-32L用オリジナル『トイレット』(BASIC)、『Wave Motion[Remix]』(MIDIサウルス)●CGコンテスト/梅磨1本+イラスト部門7本●紙芝居&動画教室1本+サンプル●アル甲/論理パズル『Mファン殺人事件』

ギュウギュウ、パンパンという表現がぴったりの今号の付録ディスクである。ファンダムのゲームやツールもCGも、FM音楽館もMIDIまでも、投稿作品のパワーが圧倒的なのだ。きっとみんなのMSXは次の号が出るまで、休んでいるヒマなんかないだろう。さて、オールディーズに収録されたT&Eソフトの『ディーヴァ』は、他機種間のデータ互換や、アクションとシミュレーションの融合を実現した、当時も今も画期的な作品だ。そういうチャレンジ精神はいつも大事だ。さあ、今号も付録ディスクを存分に楽しもう!

1993/94 DECEMBER ▶JANUARY
12月/1月 情報号
1280YEN

SUPER PINK SOX 3

スーパーピンクソックス3

美少女ディスクマガジン「ピンクソックス」が装いも新たに再登場！いよいよ「スーパーピンクソックス3」が発売です。もちろん、まなみ・さやか・ゆかの3人娘も元気で健在！ 楽しいコーナー、美しいグラフィック満載で、TAKERUからお届けいたします!!

画面写真はPC-98版のものです。

12月発売予定

●スペシャル美少女アドベンチャー「放課後～原宿物語」　●世界名作童話劇場「白雪姫」
●もちろん美少女CG付きのパズルゲーム　●クイズゲーム　●もちろん復活!「どしどしふんどし」

TAKERU価格 ¥4,800（税込）
■対応機種：MSX2/2+/turboRシリーズ
■企画・制作：ウェンディマガジン

『名作を再び発売』作戦レポート!!

現在、TAKERUで「ティル・ナ・ノーグ」が大好評のシステムソフトより、さらに名作が再登場することになりました。「マスターオブモンスターズ」と、大人のパズルゲーム集「銀河」の2本です。お値段は、何とどちらも2,000円！ 94年1月下旬頃発売する予定です。よろしくね！

●好評発売中の名作ソフト達なのだ!!

- 「エメラルドドラゴン」(グローディア) ……¥3,900
- 「ルーンワース 黒衣の貴公子」(T&Eソフト) ……¥2,900
- 「レイドック」(T&Eソフト) ……¥2,900
- 「アンデッドライン」(T&Eソフト) ……¥2,900
- 「グレーテストドライバー」(T&Eソフト) ……¥2,900
- 「DC倶楽部」(T&Eソフト) ……¥3,900
- 「アレスタ2」(コンパイル) ……¥3,000
- 「ティル・ナ・ノーグ」(システムソフト) ……¥3,900
- 「カクテルソフトの"卒業"」(カクテルソフト) ……¥2,900
- 「カクテルソフトの美姫」(カクテルソフト) ……¥2,900
- 「夢二・浅草綺譚」(フェアリーテール) ……¥4,800
- 「デッド・オブ・ザ・ブレイン」(フェアリーテール) ……¥4,800
- 「狂った果実」(フェアリーテール) ……¥4,800
- 「Xak」(マイクロキャビン) ……¥4,400
- 「XakⅡ」(マイクロキャビン) ……¥4,400
- 「Xak-ガゼルの塔」(マイクロキャビン) ……¥3,900
- 「FRAY（MSX2/2+版）」(マイクロキャビン) ……¥3,900
- 「FRAY（turbo R 専用版）」(マイクロキャビン) ……¥3,900
- 「THE TOWER(?)OF CABIN～キャビンパニック」(マイクロキャビン) ……¥4,800
- 「銀河英雄伝説Ⅱ」(ボーステック) ……¥4,900
- 「銀河英雄伝説Ⅱデラックスプラスキット」(ボーステック) ……¥2,900
- 「MSX DOS 2 TOOLS」(アスキー) ……¥7,000
- 「MSX C Library」(アスキー) ……¥7,000
- 「MSX S-BUG2」(アスキー) ……¥7,000
- 「MSX C-ver.1.2」(アスキー) ……¥7,000
- 「View CALC」(アスキー) ……¥6,000
- 「アグニの石」(ハミングバードソフト) ……¥3,800
- 「ラプラスの魔」(ハミングバードソフト) ……¥3,800
- 「ロードス島戦記&福神漬」(ハミングバードソフト) ……¥5,800
- 「シュヴァルツシルト」(工画堂スタジオ) ……¥4,800
- 「シュヴァルツシルトⅡ」(工画堂スタジオ) ……¥4,800
- 「シンセサウルス　Ver2.0」(ビッツー) ……¥3,800
- 「ミディコン」(ビッツー) ……¥3,800
- 「ピンクソックス1～7」(ウェンディマガジン) ……各¥2,000
- 「ピンクソックス8」「スーパーピンクソックス」(ウェンディマガジン) ……各¥3,000
- 「どしふんスペシャル」(ウェンディマガジン) ……¥1,800
- 「ピンクソックスプレゼンツ」(ウェンディマガジン) ……¥2,400

●そんなわけで、TAKERUの『名作を再び発売』作戦は、着々と進行中！ これからも応援よろしくお願いします!!　他多数！ご期待下さい！
●MSXFAN10・11月情報号でお知らせした「エニックス」社の作品は、都合により、販売いたしません。お詫びして、訂正させていただきます。

ブラザー工業株式会社　〒467名古屋市瑞穂区苗代町2番1号　TAKERU事務局 (052)824-2493　東京営業所(03)5203-7133　大阪営業所(06)252-4234

TAKERU CLUB会員大募集!　TAKERUの画面の「入会」を選んでネ!（年会費+入会費1,000円が必要です）

通信販売 通信販売をご希望の方は、ソフト名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上TAKERU事務局まで現金書留でお申し込みください。代金引換は一度、現金書留で申し込んで頂いた方に案内させて頂きます。

CONTENTS

1993／94 DECEMBER ▶ JANUARY

●スペック表の見方

Mファンソフト ❶

☎03-3431-1627 ❷

1月23日発売予定 ❸

媒体	×2	❹
対応機種	MSX 2/2+	❺
VRAM	128K	❻
セーブ機能	ディスク	❼
価格	6,800円	❽
ターボRの高速モードに対応		❾

❶販売、あるいは開発ソフトハウス。❷購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。❸この本を作っている時点での予定発売時期。❹媒体と音源／ROMはROM、はディスク、はMSX2＋からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC（通称FM音源）に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている『FMパック』も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。❺対応機種／そのソフトの仕様がMSX I で動くタイプのものはMSX MSX2/2+、MSX 2 はMSX2/2+、MSX 2 ＋でしか動かないものはMSX2+専用、ターボRでしか動かないものはMSX Rと表記されています。❻RAM、VRAMの容量／MSX I の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降のほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。❼セーブ機能／ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。❽価格／消費税別のメーカー側の希望販売価格です。❾備考欄。

●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパー付録ディスクに掲載のプログラムやデータなどが収録されています。

●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしていません。また、12月23日～1月5日まで編集部は冬休みで不在となります。

☎ **03-3431-1627**

表紙CGのことば HOT WINTER／ホルスタイン渡辺

今回は、ほぼイメージどおりにできましたが、なにかものたりない気が……。自分の作品を第三者的に見るのはムズい。精進。

※バックナンバーの通信販売のお問い合わせは、徳間書店販売総務部（☎03-3433-6231）まで。なお、現在在庫が確認されているのは1993年1月情報号以降のMSX・FAN、スーパープロコレ4、ウェンディマガジン美少女アルバム、ほほ梅麿のCG描き方入門のみです。どれも在庫が少量ですのでお早めにお問い合わせください。また、難があるものでもいい、という方はいってみると意外にあるかもしれません。

FAN・ATTACK

打倒シヴァ・ルドラを目指して戦え!

ACTIVE SIMULATION WAR

DAIVA ディーヴァ ソーマの杯

T&E SOFT
販売完了

アクティブ・シミュレーション・ウォーというアクション要素を加えたシミュレーションゲーム。ひとつで2つの味を楽しめる。ただ、敵に勝利するだけでは話が進んでいかない。

媒体	2DD ×1
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

※このスペックは1987年当時のもので、現在は販売していません。

MSX・FAN 付録ディスク
➔P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

他機種とのデータ互換が可能

全7機種にまたがる壮大なストーリーを持つ『ディーヴァ』。そのひとつ、MSX2版の主人公はアクショー・ビアだ。

インドゥーラ帝国の主星である惑星アルジェナが銀河から消え去った。それによって帝国では反乱が勃発し、それまでは理想的な平和社会を形成していたが、一瞬にして崩壊してしまった。その影に存在した男がシヴァ・ルドラ、元帝国宇宙軍総司令官。彼は帝国の崩壊によって生じた200の星系からなる銀河の権力争いをしている星系に圧倒的戦力を誇る帝国宇宙軍を率いて、侵略を開始したのだ。

ゲームの目的はこのシヴァ・ルドラを倒すこと。これが完全勝利の条件。そしてもうひとつ、帝国軍を全滅させることだ。この場合は本当の勝利とはいえないが。

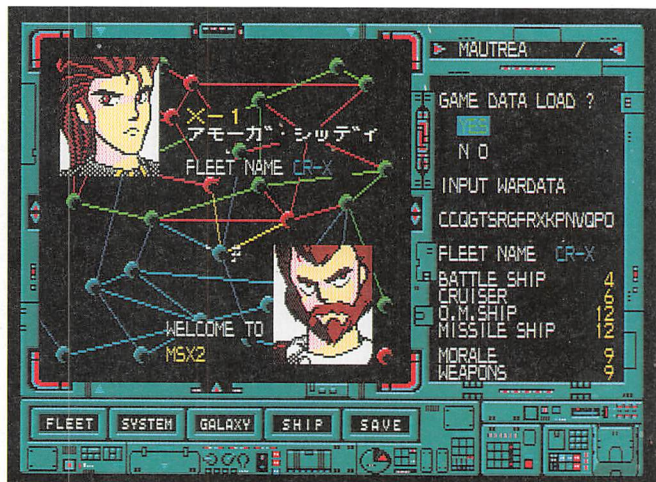
完全勝利を得るにはシヴァ・ルドラがいるナーサティア双惑星を壊滅させなければいけない。そこに行くには艦隊戦で得られる情報をもとに、まずは航路をつなげることから始まるのだ。

『ディーヴァ』には3つのモードがある。ひとつめは通常の操作をおこなう戦略モード。これが一般的にいうシミュレーションの部分だ。

ふたつめは艦隊戦モード。ウォーゲームの戦闘部分を簡略化したもので、艦船の強さと能力を考慮して画面に配置し終わったら、あとは戦況を見守ることになる。勝てば敵から情報を得ることがある。

最後は惑星戦モード。中立、もしくは帝国陣営の星系を攻略して自分の植民星系にする。これは完全にアクションゲームの世界。敵をいかに効率よく倒すかがカギになる。

戦略をあやまれば行きづまるし、艦隊戦に勝たなければ、敵からの情報を得られずに話が進展しないし、惑星戦を勝って植民星系を増やさないと収入も増えないぞ。

下に載せたこのゲームの特徴であるウォーデータ。これを入力すれば最強艦隊が出現する。

⬆ゲストプレイヤーを呼べば、何もしないで最初から最強の艦隊がやって来るのだ。じつに頼もしい。しかし、それにばかり頼っていると自軍はいつまでたっても弱いままだぞ

最強ウォーデータの一覧表

機種	ウォーデータ
❶PC-88SR	FJQEVRTACUUJOFYIQB
❷FM-77AV	DPZGMXKCVZDSQRSXRS
❸X1	CCQGTSRGFRXKPNVQPO
❹MSX	LLTSXWVSRYUHJUXSIH
❺MSX2	MGESSKQOJLMLMXDSLD
❻ファミコン	BCPTHVFOUKSDPIEMMH
❼PC-98	※この機種はウォーデータを出力できません。

※『ディーヴァ』に関するすべての問い合わせは受け付けられません。あしからずご了承ください。

ゲームシステム

戦略モードでは艦隊戦、惑星戦をするための軍備増強を念頭において、計画的に戦略を立てることが大事だ。目先のことばかりにこだわっていては、大した効果は望めない。

このモードでは資金が重要な役割をはたしている。艦隊の増強をするのに艦船購入はもちろんのこと、兵器レベルを上げるのにも、植民星系に投資するのにも資金が必要になるからだ。艦隊増強ばかりで、植民星系への投資を怠ると反乱が起きるし、その逆は帝国に攻め込まれるスキを与えてしまう。そのへんのバランスをとりながらゲームを進めていく。

基本的なコマンドはメインとサブの2種類に分かれている。メインは戦略を実行するコマンドで、サブはそれを補佐する情報閲覧コマンドだ。サブコマンドは次ページに紹介しているが、戦況判断を誤らないためにも情報はしっかりと把握していることだ。偵察という概念がないため、サブコマンドから敵艦隊も見ることもできる。しっかりと敵の戦力を把握しつつ、戦略を立てよう。ムダや失敗は致命傷になるからね。

メインコマンド

FLEET PRODUCT

このコマンドは2つに分かれている。

■MANUFACTURE：建造

・艦船は種類によって建造にかかる費用と期間が異なる(下の表を参照)。

・サブコマンドのＳＨＩＰ(Ｆ４)で建造状況を確認できる。

・選択された艦船は必要な期間を経て完成する。完成した艦船はストック状態におかれ、はじめて配備可能艦船となる。ストックは最大99隻。それ以上建造しても無視される。

・完成するとスクリーンへ自動的に報告がはいる。

■ASSIGNMENT：配備

・艦隊番号6はゲストプレイヤー。

・名前のない艦隊番号を選ぶと艦隊の新編成となる。艦隊番号6は新たに編成することはできない。

・艦隊を新しく編成すると艦隊を置く植民星系をスクリーン上で選ぶ。

・艦隊を置く星系を決めたら艦船の配備をする。

・配備する艦船数を増やすとストックされていた艦船数がその数だけ減る。

・艦船最大数を超えて配備することはできない(表参照)。

・編成された艦船をストックに戻すことはできない。

・新艦隊を編成するには少なくとも1艦船以上の艦船を配備しなければキャンセルされる。

・配備は補給路のつながっている星系(自軍の植民星系か同盟星系、さらにそこより1星系以内の星系)に存在する艦隊のみ可能。

●ワンポイントアドバイス

・とにかく先に戦艦を造れ。

・ストックがあるなら配備しろ。

種類	建造期間	費用	最大
戦艦	4か月	1000	4隻
巡洋艦	2か月	400	6隻
O. M. 艦	1か月	100	12隻
ミサイル艦	1か月	100	12隻

FLEET BATTLE

帝国軍の艦隊と戦闘を行う。

・同一星系内でプレイヤー側の艦隊と帝国側の艦隊が存在する場合に行うことができる。

・戦闘に参加可能な艦隊が複数ある場合には、同時に2艦隊まで参加することができる。

・どの星系でも艦隊戦が行える状況でない場合、「IMPOSSIBLE〃(不可能)」と表示され自動的にコマンドモードに戻る。

・ゲストプレイヤーも戦闘に参加することができる。操作はプレイヤー2が行う。

●ワンポイントアドバイス

・艦隊戦をする前に、サブコマンドの「FLEET」で敵の戦力を見てから自分の艦隊を選択しよう。

・敵が最強戦力でないかぎり、積極的に戦闘を仕掛けよう。勝利したときに得られる情報は、ゲームの完全勝利ためには欠かせないのだ。メモをとっておくことをおススメする。

・序盤はゲストプレイヤーを積極的に使って艦隊戦をしよう。ゲストの艦隊はロードするごとにウォーデータを入力すれば復活するので、戦闘に入ったら楯に使ってしまえばいいのだ。

・敵から仕掛けられたら敵戦艦を避けた配置をして、全滅を免れよう。

TACTICAL MOVE

艦隊の移動とウォーデータの出力を行う。

・艦隊を選択し、スクリーン上で移動可能な星系にのみカーソルが動く。

・艦隊をすべて動かすと終了する。

・ウォーデータは星系番号25から移動先を選択するとき、スクリーン外を選択すると出力される。

POLICY

■STAR SYSTEM：星系投資

星系に各種投資と税率変更を行う。

・投資は100単位で行われ、1コマンドで可能な投資最大値は各9900まで。最大値を超えた投資は無意味。ただし、忠誠度(サブコマンドのSYSTEM欄参照)を維持するのには必要。

・税率は10%単位で行われ、0～90%の間で増減できる。

・レベルは月ごとに投資額が1000単位で消費され、1レベル上がる。レベルの最大値は9。

・投資は帝国の植民星系以外の星系に対して行える。税率はプレイヤーの植民星系のみ変更可能。投資によって中立星系と同盟関係を結べる場合がある。

・現在選択されている星系は、スクリーン上で指示され、ウィンドウには星系番号と星系名が表示される。

・星系番号0を選択するとスクリーン上で植民星系すべてが選択されたことなり、全項目に対し一律50づつの投資を行う。星系が増えてきたときの投資の手間を省くのに便利。資金不足のときはウィンドウに表示される。

■FLEET：兵器投資

・艦隊へ兵器補給を行い、兵器レベルを上げる。最大値は9。

・兵器レベルは惑星戦においてオプションウェポンとして反映される。

・投資は100単位で行われ、1コマンドで可能な投資最大値は各9900まで。最大値を超えた投資は無意味。

・レベルは投資額1000単位で上がる。

●ワンポイントアドバイス

・同盟国はつくるな。同盟を結んでも収入は増えないし、惑星戦を仕掛けることもできなくなるからだ。

・星系の生産力は人口、資源、技術力が関係する。人口よりも先に資源と技術力を上げよう。人口は環境を上げればよい。

PLANET BATTLE

惑星を制圧して植民星系にする。

・プレイヤー側の植民星系以外の星系内に帝国側の艦隊が存在しない場合、その星系内の惑星で戦闘を行うことができる。

・どの星系でも惑星戦が行える状況でない場合、「IMPOSSIBLE〃(不可能)」と表示され自動的にコマンドモードに戻る。

・戦闘に参加可能な艦隊が複数ある場には、同時に2艦隊まで参加することができる。2艦隊を参加させたときは2人プレイとなる。

・ゲストプレイヤーが戦闘に参加する場合の操作はプレイヤー2が行う。ゲストがいる場合に惑星戦をするときは必ず2人同時プレイとなる。この場合、選択した艦隊の戦力値(艦船の種類と数により計算される)の合計が2人のプレイヤーにシールドとして均等に振り分けられる。

・惑星上で75%の敵キャラクターを破壊することにより、惑星は制圧され、プレイヤーはその星系を植民星系にすることができる。

・戦闘のあった星系は、各種のデータが減少してしまう。

・植民星系となった直後は反乱が起こりやすくなっている。

・惑星戦におけるプレイヤー側艦隊のダメージは、残りのシールドによって計算され、艦船が減少する。

●ワンポイントアドバイス

ゲストがいる場合には、強制的に2人同時プレイとなるので、同一星系内に艦隊がいる必要がない。まして、強制参加させられた艦隊には被害が出ないというメリットがある。どうせゲストはいくらでも復活がきくから、ゲストで惑星戦を仕掛けることだ。この場合、兵器レベルは仕掛けた艦隊と同じになるのだ！

サブコマンド

F1 キー：FLEET

艦隊データの状態をチェックすることができる。スクリーンに表示されるデータは上から順に、
・艦隊名
・艦隊の存在する星系番号
・戦艦の数
・巡洋艦の数
・O．M．艦の数
・ミサイル艦の数
・士気値
・兵器レベル
という具合だ。このうち士気値について説明しておくと、艦隊戦のときの攻撃命中率と攻撃回避率に影響を与え、艦隊戦に勝利すると1上昇する。
また、補給路がつながってないところにいると1か月につき1低下し、艦隊戦に負けても1低下する。
帝国軍艦隊の情報は、艦隊の編成のみに制限される。士気値や兵器レベルは見ることができない。
帝国軍は次々と新艦隊を配備してくるので、常にチェックしておく必要がある。帝国軍の戦略はプレイヤー側の植民星系を狙ってくるケースが多いので、自分のテリトリーに入ってきた帝国軍は撃退してしまいたい。
艦隊戦に勝利して情報を得なければ、ゲームの完全勝利はありえない。このコマンドを使って、帝国軍の戦力が弱いようなら、積極的に艦隊戦を仕掛けることだ。

F2 キー：SYSTEM

星系に関する各種情報をチェックすることができる。スクリーンに表示されるデータは上から順に、
・星系番号、主星名
・所属
・星系の総人口
・人口増加率
・税率
・環境整備レベル
・資源開発レベル
・技術開発レベル
・星系防衛レベル
・重力
・生産力
という具合だ。グラフ状のパラメータの最高値はすべて9。
重力は惑星戦のときの操作性やジャンプ力に影響を与える。
人口は人口増加率によって毎年変化する。これは環境レベルによって左右される。
生産力は人口、資源、技術力が関与している。
防衛レベルは惑星戦のときに出現する敵の数に影響を与える。
そして見えないパラメータとして、「忠誠度」というものが存在する。この値によって同盟やクーデターが発生する。値の増減は税率と環境への投資額によって決定される。税率が高いときに投資を怠っていると、そのうちクーデターが発生してしまう。

F3 キー：GALAXY

プレイヤー側と帝国側の各種情報のチェックをすることができる。スクリーンに表示されるデータは、左がプレイヤー側で右が帝国側。上から順に、
・植民星系の合計数
・総合生産力
・総戦艦数
・総巡洋艦数
・総O．M．艦数
・総ミサイル艦数
という具合に、全体の勢力と戦力をひとめで判断することができる。
ただし、これ以外のパラメータもかなり存在するので、一概に完全な戦力を比較することはできない。あくまでも参考程度にとどめておくほうがいいだろう。なぜならば艦船数が同じだとしても、士気値が違ってくるし、どの艦隊にどういう編成がされているかがわからない。そして艦隊戦は数も大事だが艦の配置によってかなり左右されるからだ。艦隊の編成情報は同じサブコマンドの「FLEET」で確認するとして、ここでは現在のおおまかな勢力を把握し、戦況を判断する材料にすればいい。
このコマンドで注目すべきは、総合生産力である。収入には人口と生産力が関わってくる。だから、生産力のみだと正確には判断できないが、見当はつく。自軍よりも高いようなら、艦船の製造能力も上ということになる。

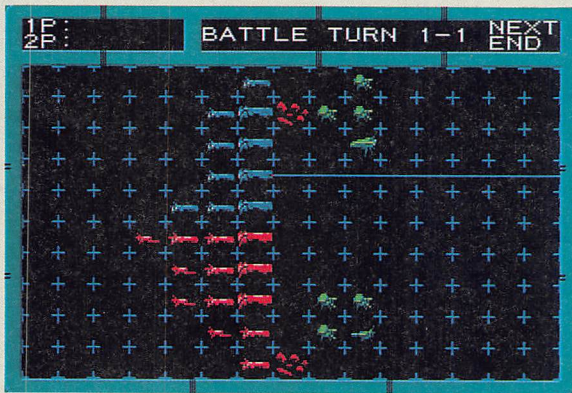
F4 キー：SHIP

ここでは艦船の建造状況をチェックすることができる。あと何か月で完成するかがわかる。ストックが左側に表示されているので、完成したらここに加わる。
ここを見て次にどの艦船を建造すればいいかを判断しよう。建造しても、すでに最大数になっていて編成できない種類の艦船は、ムダ使い以外の何物でもない。ストックに加わるだけだから、正確にはムダではないが、それは裕福になってからやるべきことだ。

F5 キー：SAVE

ゲームデータをディスクにセーブする。ディスクの交換を必要とするので、フォーマット済のディスクを1枚ばかり用意しておくこと。セーブは全部で10か所にできる。
ゲームをセーブすると次にロードするときに、それまで呼び出していたゲストプレーヤーは消えてしまう。新たにウォーデータを入力しなおさなければいけない。そのとき艦隊は、入力したウォーデータのものになるので、以前に呼び出したものは関係なくなる。

艦隊戦のコツ

艦隊戦は避けて通れない関門。勝って帝国軍から情報を得ることが完全勝利への道しるべとなるのだ。重要なメッセージは忘れないようにメモをしておくことだ。
艦隊戦は艦船の種類とその性能を理解した上で、画面のどこに配置するかを決める。艦隊戦は同じ位置に配置された場合、必ず帝国軍の先制攻撃になる。このことを頭に入れておくこと。

←艦隊戦の画面はいたってシンプル。攻撃方法もたったの2種類。配置を決めたらあとは見てるだけ

常に帝国軍の攻撃を受けてからプレイヤー側の攻撃に移る。
帝国軍の編成に戦艦が含まれていた場合、かなりの損失を考えないといけないだろう。
命中率は射程距離の長さに比例していて、遠くなればなるほど悪くなる。これはO.M.砲よりもミサイルのほうが顕著だ。
中心の小惑星エリアを飛び越えて、敵のエリアに進入することはできない。プレイヤー側は自軍エリア内ならば自由に移動することができるが、帝国軍は現在位置から1マスしか移動することができない。このことを考慮すれば最悪の結果は免れるだろう。
こちらの戦力が劣っている場合、まずは帝国軍の戦艦を避けて配置し、巡洋艦以下の艦船から破壊するようにしよう。もしくは戦闘を避けるように配置しよう。このとき配置は戦艦を先頭にして、横一列に並べること。戦艦がいなければ巡洋艦だ。しかし、帝国軍が先制攻撃をするため、この巡洋艦は犠牲になることだろう。
戦力が勝っている場合でも、できるかぎり犠牲は払いたくないものだ。敵に戦艦がいたら、まずはそいつから倒す。ミサイル艦かO.M.艦を3艦楯にして、その後ろに戦艦を配置する。敵戦艦が2艦並ぶようなら、3艦の後ろに巡洋艦を配置し、その後ろに戦艦を2艦以上配置する。命中率が落ちているので、3艦配置するのがベスト。
3ターンを終了したら、戦闘を継続するか撤退するかを聞いてくるので、ここで戦況が不利なら迷わず撤退だ。士気値が下がってしまうが、しょうがないだろう。有利に進んでいる場合は、帝国軍が撤退をすることがある。

惑星戦は気合いで乗り切れ！

とにかく何を差し置いても、このゲームの序盤で最大の敵は惑星戦だ。ウワサではMSX2版が全7機種中でいちばん難しいとか。確かに担当はPC−88版とファミコン版をプレイした経験はあるが、その2機種に較べたら、やたらと難しい。とくにPC−88版は惑星戦のみを練習するワザがあったから、比較的ラクではあった。残念ながらMSX2版にはない。

ひとりで惑星戦を戦い抜くのは、至難の業だと忠告しておく。ふたりで戦っても気を抜いて戦ったりしたら、すぐさま全滅してしまう。

←ヤケクソでは当たって砕け散るのみ。無駄な労力。きちんと計算して戦いに挑もう

とにかく、ひとりでやる人は何回もロードしなおして、練習あるのみ。同じ星系を何度か攻め込めば、地形や出てくる敵のパターンを覚えるだろう。ゲストプレーヤーをうまく使って、困難を乗り切ろう。

惑星戦は全体の75%の敵を倒してしまえば、勝利となるのだ。だから全滅させるなんて無益な戦いは避けることだ。ただし、3ブロックを制圧したからといって75%を越えるとは限らない。だから3ブロックを制圧したら、あとは敵をちょこっと倒して、制圧したブロックに戻り、時間がなくなるまでじっと待っていよう。

惑星戦で重要なのはアクションに強いこともあげられるが、少しでも自分を有利にするためにエネルギーパックをいつどこに投下するか、敵が強くて援護射撃を必要とするブロックはどこかなど、何度か挑戦してみなければわからないことを、ぬかりなくやることだ。とくにエネルギーパックは取り損ねると非常につらいので、きちんと計算して決定することだ。

また、兵器レベルをアップすれば、使えるオプション武器が変わってくる。最強のレーザーは非常に重宝する。せっせと投資して、ぜひとも使えるようにしておきたい。

↑初めての星系なら適当でもいいが、2回目からは試しながら配置しよう

図で見る『ディーヴァ』の流れ

下の図は『ディーヴァ』の流れを図解したものだ。図の四角の部分がゲームでのメインコマンドに対応している。各コマンドを実行することによって、状況がどう変化していくかがわかるだろう。

ゲーム序盤は増収のために植民星の税率を上げる。極端な話90%に上げても、毎月必ず環境へ投資をすれば、反乱は起きない。そこで得た資金を艦船製造につぎ込む。2艦隊を編成しておき、片方を最強にする。そして惑星戦で勝つ！　これしかない。とにかくセーブして何度も挑戦だ。奥の手はウォーデータを入力してゲストを呼び、その艦隊で惑星戦をすれば、負けても自軍には影響が出ない。

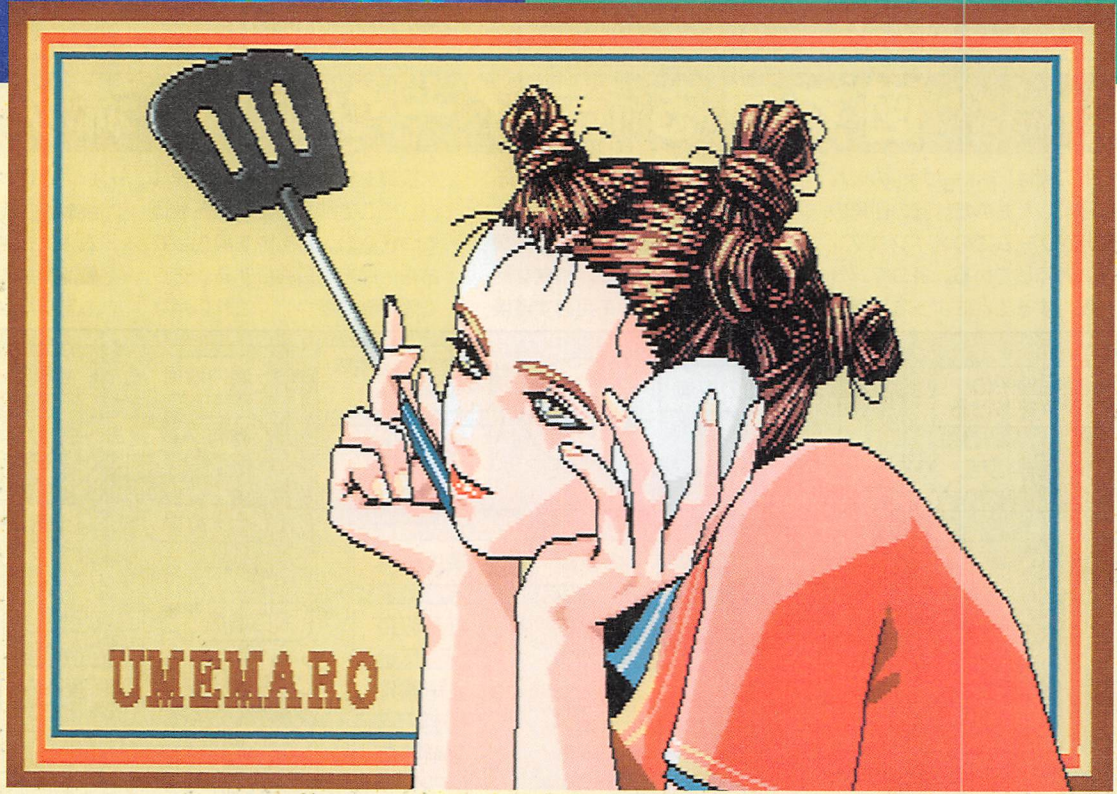
植民星系の税率をあげる
反乱
増収
艦船の製造
ストック
すでにある艦隊への補強
新しい艦隊の編成
戦力増強
敵艦隊と戦う
勝利
退却
敗北
艦隊消滅
士気高揚
士気減退
植民星系への投資
環境整備
資源開発
技術開発
星系防衛
人口増加
新たな資源
新しい技術
侵略を防ぐ
植民星系の税率をさげる
治安維持
同盟星系への投資
同盟関係を維持
中立星系への投資
同盟関係を結ぶ
惑星を攻略
勝利
時間超過
敗北
戦力減退
艦隊への投資
兵器レベルを上げる
オプションウェポン装備
勢力拡大
秘密情報を得る
謎の解明
最終勝利

ほほ梅麿の
CGコンテスト

秋という季節は、各ソフトハウスが年末商品に向けての開発で、地獄の日々を送る季節でもある。ソフトハウスはどこも人々を楽しませる努力で毎日大変だ。そんな大変な会社に、毎年就職希望をする人がふえている。いちばん希望の多い職種はグラフィッカー。中にはト趣味の絵しか描けないというとんでもない人もいる。グラフィッカー目指すなら全ジャンル制覇せよ！　むむむ、最初から説教じみてしまったでおじゃる、あう。協力：ビッツー

トビラアイデア

⬆岐阜県／神白玲(16歳)。このトビラアイデアは、今年2月(バレンタインデー)向けに送られてきたものでおじゃるが、調理している少女という感じでCGにしてしまったぞよ。冒頭でもふったが、本業が忙しくて少々手抜き気味になってしまった。申し訳ない。ぺこぺこ。

➔P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

投稿作品評価システム

プロの目から見た投稿作品評価システム。投稿されたCG作品を、ビッツーCGチームの5人が評価してくれます。イラスト部門ではそれぞれ点数をつけられ、優秀者には右の表に示した賞金、賞品がおくられます。部門ごとのくわしい規定は以下の通りになっています。

●イラスト部門……1人1〜5点の5段階で評価します。評価の対象となる項目は全部で5つあり、それぞれ構図、色彩、魅力、背景、表現力となっています。したがって、イラスト部門の最高得点は、5人×5点×5項目で125点となります。

●ぬりえ部門……ぬりえ部門には点数をつけません。投稿された作品は、梅麿が独自に選び出し、評価します。その中で上位3位内に入った人は、右の表に示した賞金、賞品がおくられます。また、上位3位内に入らなかった人で、本誌に掲載された人は、Mファンディスクが2枚おくられます。

●トビラアイデア……ハガキによるトビラアイデア。その案をもとに、梅麿が毎号CGにしてくれます。トビラアイデアの応募は、絵でも文章でもかまいません。採用された人は、Mファンブランクディスクが1枚おくられます。

部門別　賞金・賞品

イラスト部門		ぬりえ部門	
100〜125 POINTS	現金1万円	梅麿のイチオシ！	現金5千円
80〜99 POINTS	現金3千円	梅麿のニオシ！	現金1千円
60〜79 POINTS	ディスク5枚	梅麿のサンオシ！	ディスク3枚

登場人物紹介

梅麿　本コーナーの中心人物。得意な分野は当然女の子

ファンキーK　髪の毛が立っているけど本当はやさしい

のぐりろ　ふだんは知能を失っているがときどき正気に戻る

アニイ！　ビッツーでは数すくない、まともな人物(うそ)

Dr. S　なぜかことわざが好きという不思議な人物

108 POINTS

構図 20 / 色彩 21 / 魅力 23 / 背景 19 / 表現力 25

French Blue'77

青森県/Fly☆Duck(28歳) G S5

前回も首位にかがやいたFly☆Duckクンでおじゃる。またまたVRAMをフルに使いきり、今度はSCREEN5で4.8画面CGを送ってくれた。見よ、この大迫力!　すばらしい!　テレビ画面で見ると全体が見れないが、こうして写真をつないで見るとなかなかのものだ。また、画題もF1。77年のフランス車というところがなんともマニアックで、顔がにやけてしまうでおじゃる。梅

作者のコメント

これがウワサ(笑)の4.8画面CGです。サイズは512×512ドットでSCREEN5の縦横斜め自在スクロールと、SCREEN7のインタレースの2種類の表示モードが選べます。絵自体は色が暗めな上、あちこちにデッサンのミスもあり、今見ると不満の残る出来ですが、マイナーなネタだし誰も気づきませんよね?(だったらバラすなって?……ごもっとも)

青森県・Fly☆Duck

◆超ド迫力の多画面CGを描くコツとは?

最近多くなってきた多画面CG。今回の彼のCGを参考に、その描き方にせまってみようぞ。ありがたくも彼は、投稿時にその原画CGを送ってくれた。それが右に載せたものである。これはSCREEN5の1.2画面で描いているぞよ。この絵を縦、横それぞれ2倍拡大し、細部にわたってこまかく描いていったのである。下の写真で比べてみると、全然描きこみがちがうのがわかる。それでは、多画面CGを描く上で問題になってくる画面と画面のつなぎの部分はどうやったらうまく描けるのか?　それは付録ディスクにある彼のCGのファイル名を見れば一目瞭然。GR5形式、すなわち部分セーブされているのである。これでつなぎの部分を部分的にロードし、つなぎの部分のバランスを見ながら描いていったのであるぞよ。

↑メットの部分を拡大して比べてみよう。こちらは原画段階のもの

↑こちらは原画を縦横2倍拡大して描いている。文字や写りこみもきちっと描ける

↑原画段階のCG。SCREEN5の1.2画面。ちなみにマウスで直接描いているそうだ

記号の解説　Ⓖグラフサウルス　Ⓟパナソニックシステムディスク　Ⓕ F I ツールディスク　Ⓓ DD倶楽部　㊉自作ツール　㊎その他のツール
S5 SCREEN5　S6 SCREEN6　S7 SCREEN7　S8 SCREEN8　S12 SCREEN12　IN インタレースモード

発進！MSX3

千葉県／SCREEN8の魔術師（22歳） G S8

102 POINTS

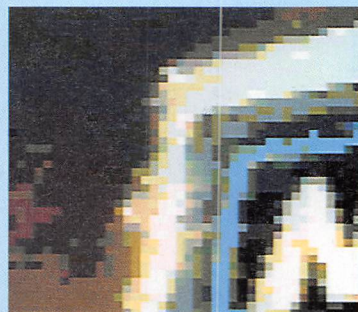
次期MSXはマルチメディアマシンとなるのか？　そんなささやかなユーザーの要望を絵にしたCGだ。荒野にたたずむMSX3。人物を手前におくことにより、大きなビルのように見せ、その存在の大きさを表している。ノスタルジックなタッチはよし。イラストにまとめず、アートとして構成すると吉。Ⓚ

作者のコメント

いやー、初投稿で採用してもらって本当にありがとうございます。この作品は、まずCGではなくイラスト用に描きあげ、自分でもなかなかよかったと思ったのでデジタイズをし、CG用としてさらに修正をくわえた作品です。内容は今のMSXに対する気持ちを思いっきりぶつけました。とにかくCGになるまで３カ月ぐらいかかったので本当にうれしいです。これからもがんばってCGアーティストを目指します。そして「私はMSX出身です！」と、胸をはっていいたいですね。

千葉県・SCREEN８の魔術師

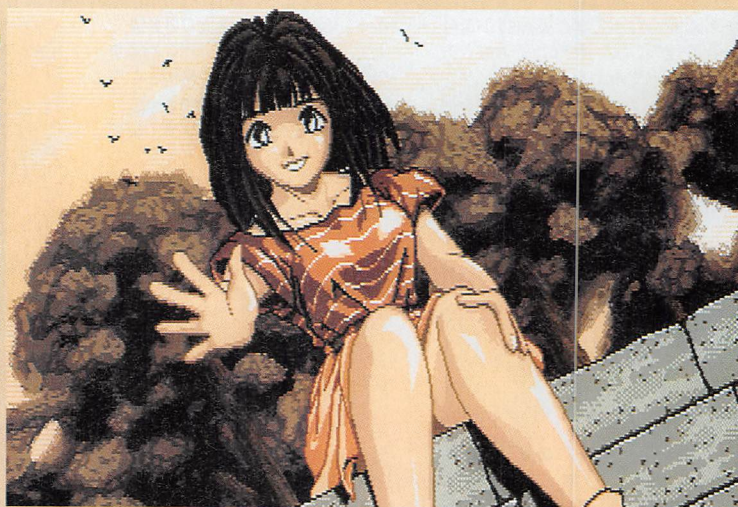
◆取りこみ仕立てのゆかいなアレンジに注目

この作品はイラスト取りこみを利用しているのがわかる。デジタイズといわれる取りこみを使うと、より自然に近い表現を、MSXは自動的に調整して取りこんでくれる。デジタイズにはデジタイザーという機械を使い、SCREEN8、SCREEN12など、色の多い画面モードにできる。それでは、デジタイズとマウスで描くときのちがいとは何か？　右の写真を見てみよう。右の写真はこのCGのMSX画面の部分を拡大したもの。よく見てみると、白色に見えてもじっさい多くの色がまざっているのがわかる。これがデジタイズ特有の現象で、マウスで描いたときのぬり方と全然ちがうのだ。ほかに、グラフィックツールなどで、キーボードの部分を拡大して見るといいかもしれない。ここもいろいろな色がまざっている。しかし、画面からはなれて見るとキーの１つ１つが見えてくるのはおもしろい。さらに、デジタイズした画像は境界線の部分などもハッキリしていない特徴をもつ。この部分がハッキリしていないため、より自然なCGとして見えてくるのだ。プロのグラフィッカーの人たちは「この自然の表現は、絶対人が描いて作りだせない」という。また「この表現をサクサク描く人がいたら、その人は気ちがいだ」とまでいう人もいる。最近の業界は機械の性能が上がり、使える色もふえている。使える色がふえるとそれだけ自然に描かなくてはならざるえない。あなたは16色と256色、それとももっと色が欲しい？

⬆これがデジタイズ特有の現象で、さまざまな色で構成されているのである。人間ではこうは描けない

秋という季節の中で…

８－９月号で募集した、イラスト部門のお題CG発表でおじゃる。テーマは「秋」だったのを覚えておるかな？　しかし、投稿がぜんぜんこんではないか！　けっきょくお題用あての投稿は５～６通ほど来てしめ切りになってしまったぞよ。まったく……ぶつぶつ。さて選考じゃが、少ないのでイラスト部門の選考といっしょにやったでおじゃる。そのうちのよかった３作品はここに載せたぞよ。お題作品の総評でおじゃるが、「秋」と聞いていちばん多かった作品は「夕焼け」を描いてきた人が多かったのが目立った。たしかに秋は夕焼けもきれいでおじゃるが、それだけじゃもの足りない。落ち葉だって秋の風物でもあるし、紅葉、お祭り、まつたけ、くりごはん、失恋したときに吹く寒い風などなど、いろいろ題材ころがっていたぞよ。アイデアの時点で、もうひとひねりほしかったところであった。今年の夏はさむかったでおじゃるから、この号が出るころはもう冬になってしまっているかもしれんが、気にせず発表にいくぞよ。

夕暮れの中

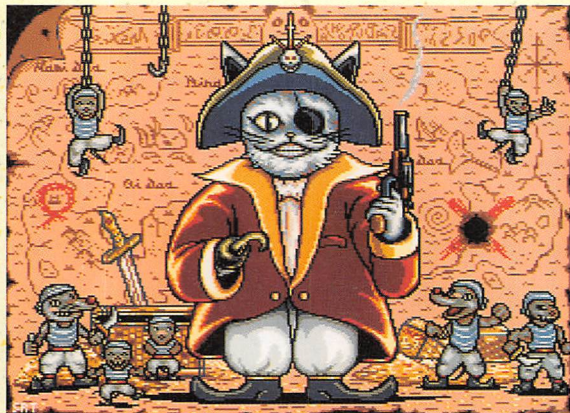
大阪府／アクシア（18歳） G S7

92 POINTS

ほい、夕焼けパターン。あ、いやいや、モノトーン調で統一してあるから昼間だったりして。女の子のポーズがいまいちよくない。もう少し演技力をキャラクタにあたえるマロ。背景の木はよく描けているぞよ。㊕

作品コメント

今回からおしかった人をやめて、もうちょっと興味深いことをやっていこうと思うぞよ。それは、投稿応募用紙の一番下にある「作品コメント」だ。みんないろいろ書いてきているが、いままで日の目を見ることはなかった。だから、掲載された全作品のコメントをここで載せようと思う。ただ、あまりにも長く書いてあるものは入らないので省略してしまうぞよ。それではこのページの作品から。●夕暮れの中／ラップスキャンで描きました。秋の思い出の写真という感じです

大海賊たま

千葉県／SABUROWTA（19歳） D S5

94 POINTS

後ろの地図が残念。もっとそれらしい雰囲気ならパーフェクトだったのにな。SCREEN８でこの力とさらなる技術をマスターし、自分の世界をアートとせよ！ Ⓚ

オオルリシジミ

神奈川県／築地琢郎（18歳） G S8

93 POINTS

もう少し、手前にあるチョウと花と葉を左によせて、ボケていく光を右に描くとよくなるぞ。あと下にイメージとしてうすい黒を入れられればパーフェクトだ。㋐

妖精

三重県／武田修治様（18歳） 自 S7

92 POINTS

そつなくきれいにまとめにけり。ぼくたんはこのCG気に入ったでし。所々のデザインもうまい。黒で描かれた背景と、妖精の明るさの差がきっちりしていてグー。㋨

雨雲を背に

大阪府／超山嵐（19歳） 自 S11

89 POINTS

SCREEN11のCGですね。竜以外は合格です。この場合、小物を出すことでもっと楽しさが生み出されます。カモメや鳥をサブキャラで入れたかったなぁ。Ⓢ

いつもとちがう散歩道

埼玉県/カニ今森（20歳） G S5

89 POINTS

楽しくなさそうな女の子と、その歩き方にふしぎなおかしさを感じてしまうぜ！　不条理的な小さなストーリーが生まれてくる。これは私のバグか!? Ⓚ

キノコ狩り

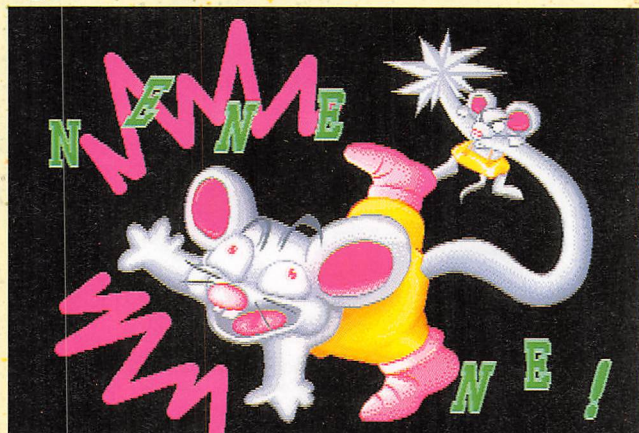
香川県/キノッピィ（15歳） G S7

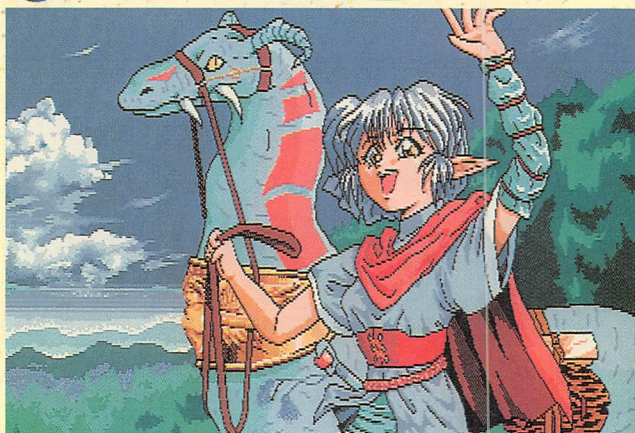
88 POINTS

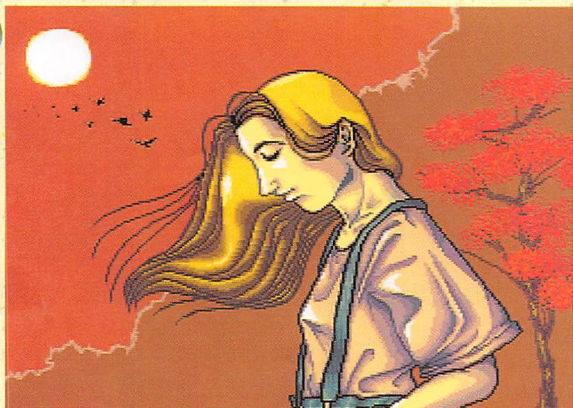
キノコのキャラクタなどよい味が出ています。でも、太陽をコミカルな感じにしようとしたのでしょうが、ちょっとハズれています。もう少しまじめに考えて描けばよくなったですよ。Ⓢ

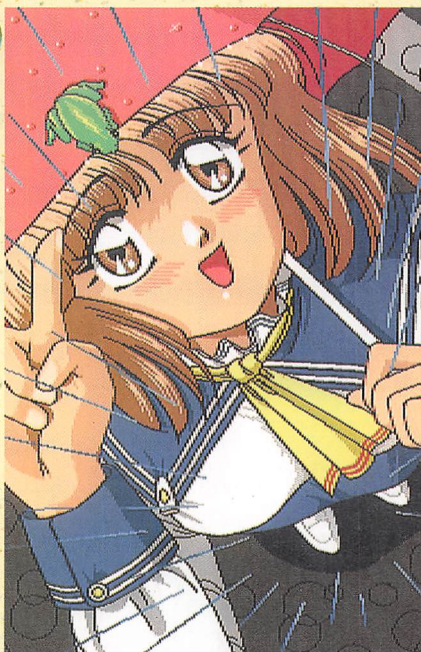
作品コメント

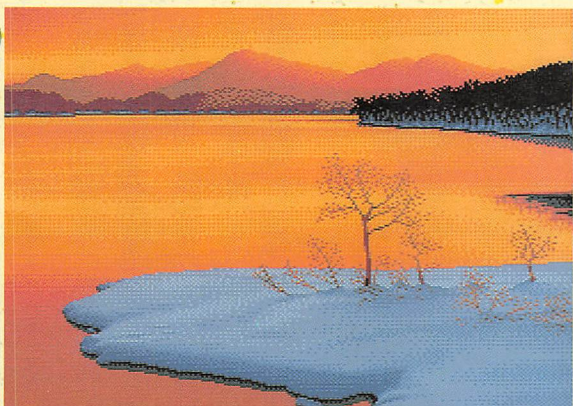
●大海賊たま／とくに何も見ずに描いたのでじっくり見ないように。パッと見が大事！●オオルリシジミ／チョウだけに焦点を合わせバックをぼかしました●妖精／光と闇を表現したかった●雨雲を背に／コメントなし●いつもとちがう散歩道／秋というお題で描いたが、あまり意味がない絵になってしまった。色もちょっとよくないなーと思う●キノコ狩り／変な絵をめざしたつもりでしたが、中途半端でおわってしまいました。秋といえばキノコ狩り!?

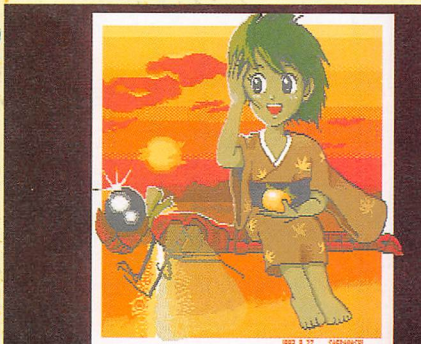
NE☆NE☆NE！
長野県／土地餅爆弾&中尾俊文 Ⓖ S7

89 POINTS 描き方はよいでおじゃる。りんかく線を黒で描いてないのがよい。けど、まだ色があまっていそうだからもっとパワフルにいくべし。キャラクタはもっと洗練させるとよくなるぞよ。㊕

よい旅を！
鹿児島県／ないにい・ありょ（16歳） Ⓕ S7

86 POINTS 背景も人物たちもかなりうまいのら。でもでも全体で見ると青系の色が多いのがわかる。たづなの部分のみ使用している黒をけずり、そのういた１色で新しい工夫をこらすとよいじょーん。㋨

渡り鳥
東京都／意識下広告（15歳） Ⓖ S8

83 POINTS この作品は、今回のお題に送られてきたものだ。ベタっと１色でぬった空が、夕焼けのいい味をだしている。でも、背景中央から左下にかけてあるものが何かわからない。Ⓚ

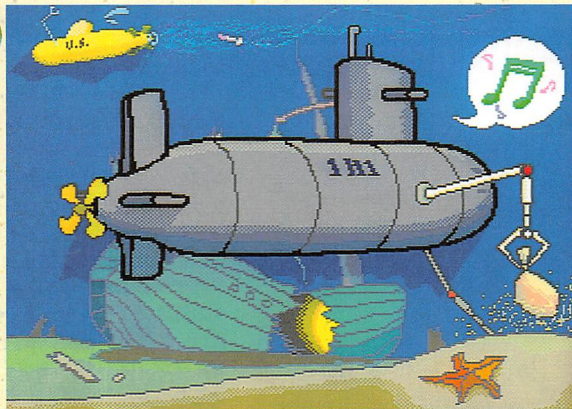
今日も雨だね
岐阜県／日本製（25歳） Ⓖ S8

87 POINTS キャラクタもしっかりしていてよいが、構図でもうひとふんばり欲しかった。なんなら横の構図で攻め、カエルの顔をハッキリ見せることで色々なシチュエーションを表現できそうな気もする。ところで、この制服特徴あるな？ どこのだ？ Ⓚ

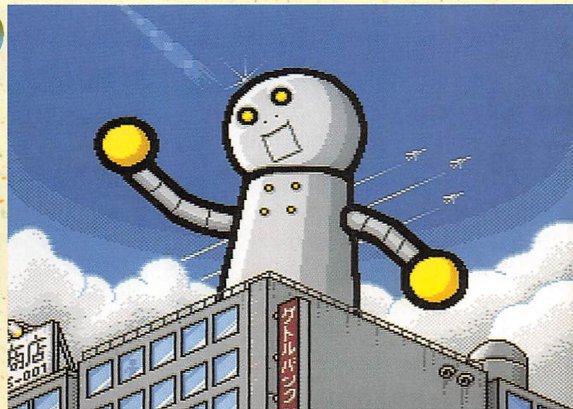
冬
千葉県／ノーノー戦記（?歳）㊥S・I・ANIME S5

83 POINTS タイルを駆使してきれいな仕上がりだ。最初「秋」かと思ったが、タイトルが「冬」なので下にあるのは雪なんだな。とても静かで、こういう所に行ってみたい。㋐

夕日幻想
愛知県／冴林拓也（17歳） Ⓖ S7

80 POINTS 描きたいことはわかる。でも画力不足である。たくさん描いてもっともっと画力を上げよう。㋐

作品コメント

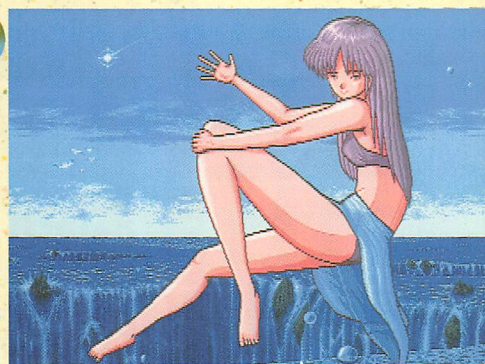
●NE☆NE☆NE！／原画は土地餅君に描いてもらい、私が修正、着色しました●よい旅を！／やはりテーマに合わないとダメだろ～かと思いつつ描いてました●渡り鳥／夏休みなのに２作品、時間はあったけど……●今日も雨だね／季節ネタとしてははずしてるけど、描きたくなったら描いているのでこ～なってしまいます●冬／１m以上はなれて見るときれいに見えます●夕日幻想／トンボの顔がよくわからないので想像して描いたら、仮面ライダーみたいになってしまった

ひとりじめ
東京都／MO-(19歳) Ⓖ S8

81 POINTS
手前のキャラを濃く、背景をうすくぬるなど、よく考えて描いていますね。でも全体でザツな線が目立ちます。コミカルタッチといえど、ていねいを心かけましょう。Ⓢ

蟷螂のおの
埼玉県／カニ今森(20歳) Ⓖ S5

81 POINTS
こういったコンセプトは好きだけど、ロボットに楽しさをアピールさせるデザインがほしい。おちゃらけじゃなく、「おお、これは!?」というものを持たせましょ。Ⓝ

少女
三重県／武田修治様(18歳) 自 S7

79 POINTS
ドカーンと元気元気！　このノリはよ～し。こんなアニメがあってもおかしくないと思う今日このごろ。Ⓝ

夏の思ひ出
大阪府／ミーアキャットK Ⓖ S7

76 POINTS
欲をいえば神秘的なキャラにしたかった。感性をみがくべし。でもこの背景はバリバリにうまい！ Ⓚ

PARADE
岡山県／加賀義人(17歳) Ⓖ S7

76 POINTS
おお、皇太子ご夫妻。とてもリアルでうまい。雅子様と背景の色がとけこんでしまっている部分だけ残念。㋐

風の中の君、そして僕…
兵庫県／藤原秀樹(19歳) Ⓖ S5

76 POINTS
ふしぎなパワーを持っている。もっと女の子の方にパワーを集中させ、イメージ的な絵にすると吉。Ⓚ

幼稚絵ん
神奈川県／築地琢郎(18歳) Ⓖ S8

73 POINTS
クレヨン画みたいでよい。この手法はおもしろくて新鮮である。雑な絵を手のこんだ手法で見せているマロ。㊕

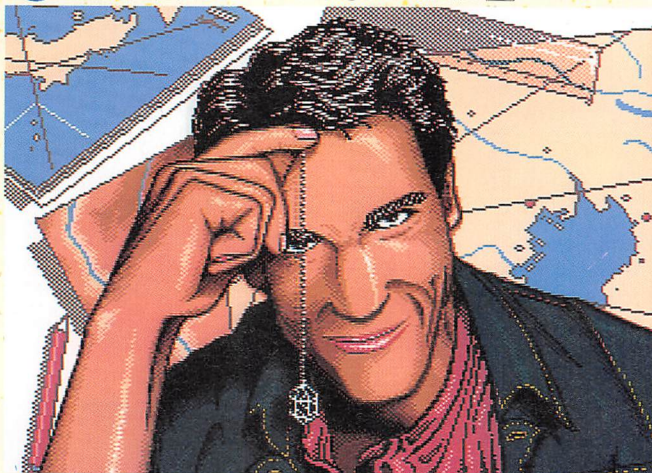
飛竜
青森県／SEIRIN(17歳) Ⓕ S8

72 POINTS
気も遠くなる点描画。しかし、画面中央にある木が全体の構図をこわしている。この木はなくてもよかった。㋐

作品コメント
●ひとりじめ／シッポがうまく描けない●蟷螂のおの／この絵はいつ描いたか忘れたが、いい感じ●少女／僕が発明した女の子キャラです●夏の思ひ出／8－9月号向けに描いたけど間に合わず「思ひ出」としました●PARADE／リアルを求めてSR7で描いたがバックが……●風の中の君、そして僕…／はぢめて描いたんで、文句いいながらも投稿しました●幼稚絵ん／幼稚園のアルバムの表紙に描いた絵の一部を見て描きました●飛竜／まわりにくらべて竜がヘンだなー

ぬりえ部門

梅麿 最近投稿が大激減／ なんとも悲しいぞよ。ぬりえ部門もそうじゃが、イラスト部門にまでその影響は出てきている。ピンチ／ ピンチ／ みんながんばって投稿してくれー／ それでは今回のぬりえ部門。お題がシュワちゃんだったんで、ムズかしかったかでおじゃるかな？ マロの納得のいく作品が１作品しかなかったのだ。グラフサウルスのバージョンが上がり、オマケでついているインタレースエディタでさっそく描いてきた人もおったが、インタレースをあまり活用してなかった。残念。次回に期待してるぞよ。

ダウジングシュワちゃん
東京都/T.Y.S Notos(16歳) ㊕SII ANIME S5

梅麿のイチオシ

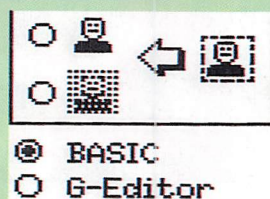
今回のイチオシはこの作品に決定。ダウジングしているアレンジがぴったりあてはまっているぞよ。ちなみにこの作品、SCREEN５で描かれているでおじゃる。キャラクタの肌色にタイルをうまく使い、きれいに仕上がっている。これだったらSCREEN５でもタイルのアラが気にならないぞよ。さて、ほめた所で次は悪い所を指摘しよう。背景の白い部分が目立ってしまっている。マップの描き方はよいのに、そこは残念だ。また、眉毛に白色がまざっているのは、ぬり忘れかな？ ほかがよいだけに、こういう部分が目立ってしまうぞ。最後まで気をぬかずにぬってたもれ。㊕

ぬりえ部門用お題CGを読みこむには？

●グラフサウルスの場合

グラフサウルスで今回のお題CGを読みこむには、ロードのセットをBASICに合わせてロードします。ディスクウィンドウ内でロードするモードを〔BSV〕にしてから「ODAI－Z1.SC7」というファイルをさがし出してロードをしてください。セーブ時は〔SRN〕にもどしてください。

●F1ツールディスクの場合

Ｆ１ツールディスクでお題CGを読みこむには、ツール上のセットアップメニューでロードセットを選び、BASICを選択してからロードしてください。ぬりおわってからセーブするときは、必ずG－Editorにもどしてからセーブするようにしてください。

CG NEWS LETTER

年初はカラー年賀状デザインコンテストで、お年玉をもらっちゃおう！

もうすぐお正月でおじゃる。お正月といえば、忘れちゃいけないのが年賀状。手書き、プリント、年賀状も種類さまざま。そこで、せっかく持ってるMSXを利用し、CG年賀状を描いてみないか？ 年初はデジタルな年賀状で、新しいスタートを切ってみるべし／

な～んて、まわりくどいはじまりじゃが、じつはここでホットなお知らせがあるぞよ。

インクリボンの大手メーカー、フジコピアン株式会社が主催する年賀状コンテストがあるマロ。

このコンテストは、インクリボンで印刷した年賀状のコンテスト。今回でもう５回目にもなる。そして、このコンテストでみごと特賞にかがやくと、な～んと賞金20万円ももらえてしまうのだ／ うおお、なんともデカいお年玉でおじゃる。MSXでCG年賀状をバリバリ描き、応募してお年玉をもらおうぞ／

さて、このコンテストに応募するには、インクリボンを使用した年賀状でないとダメでおじゃる。しかし、われらMSXユーザーで、プリンタを持っている人はちょっと少ない。そこで、Mファンあてにで、CGを送ってくれれば、それをプリンターで印刷して応募してあげちゃおうという企画があるのだ。Mファンでの受付は「年賀状コンテスト係」まで送るのだ。くわしい応募規定は、P83の広告やFFBでもふれているので、必ずそちらを見て応募するように／ あせって早トチリするでないぞ。

今年の優秀作品より。これは特賞にかがやいた愛知県の山田裕之さんの作品だ

入賞にかがやいた愛知県の鬼頭勇さんの作品。おもしろい鳥の表現が技ありだ

同じく入賞にかがやいた福岡県の戸川雅章さんの作品。左右の鳥が微妙にちがう

同じく入賞にかがやいた大阪府の中川久美子さんの作品。なんともにぎやかでよい

CGコンテストへの投稿大募集！ 応募要項の詳細は81ページ

紙芝居&動画教室

今回のPOINT

背景をスクロールさせるテクニック

背景スクロールに挑戦／　むずかしそうなひびきがするけど、じつはとってもかんたんなもの。いままで習ったCOPY～でできるんだからね。今回は、そのスクロールをばっちり理解してもらっちゃうぞ。

MSXFAN 付録ディスク
→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

マイクロキャビン
中津泰彦

かんたんなスクロールのしかた

お待たせしました／　毎度おなじみの中津です。年末ソフトのマスターアップもさし迫り、グルグル目が回っている今日このごろ、みな様はすこやかにおすごしでしょうか？　私は疲れてます。でもガンバルっス／

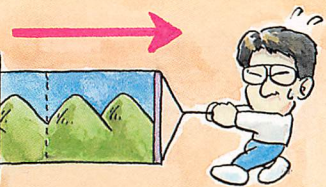
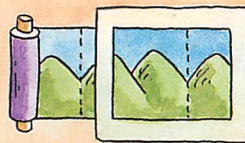
第2回目の「CG合成」は、背景スクロールに挑戦してみましょう。むずかしそうに見えますが、わかってみれば案外かんたんなものですよ。

それではまず、背景スクロールはどうやってするのかを考えてみましょう。

いつものフレイのサンプルを思い出してください。フレイが左に向かって走っていくと、背景はフレイに合わせて動き、左側が見えてこなければいけません。すなわち、左にだんだんずれていくことになります。

このずれがポイント／　じつはいつものCOPY命令を使い、ちょっとずつずらして転送することにより、流れる背景を作り出すことができるのです。

そのとき、1つ注意が必要です。ループしてる背景を流すときは、最低でも同じ背景画面を2画面分つなげておきます。1回目ずりずり～とそのまま流したあと、また同じ画面がやってきますね。そのとき、最初の画面にもどって転送をくりかえせば、永遠に背景は流れます。

スクロールを考える

たった1枚の背景画を横スクロールさせたいと思ったとき、どうすればよいのでしょうか。まず背景を横につなげてみます。そうすると、同じ背景の使いまわしで横に長い絵ができあがります。その絵を画面左から右へ流してみるのです。画面内では連続してその背景が流れているのでスクロールに見えるわけですね。

走るフレイとスクロール背景のひみつ

前回はフレイを背景の前で走らせるだけでした。背景は動かないのでフレイは足ぶみしているだけだったよね。今回の授業は背景も動かすということで、どうやって背景を動かすかをかるく考えてみましょう。それはかんたん。背景をちょっとずつずらして転送、そこにフレイの走る部分を合成すればOK。下の図はそれを表したものだよ。

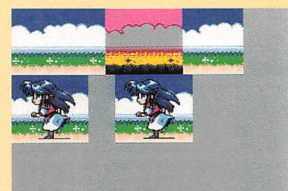
合成

1コマ目

2コマ目

3コマ目

SAMPLE1.BASで一発理解／

それでもわからない人のために、付録ディスクに収録したサンプルプログラムから「SAMPLE1.BAS」を実行してみよう。これは、今回のメインサンプルプログラム「スクロール背景との合成」をわかりやすくしたもです。画面上が背景データ、その下の左がバッファ、右が表示画面を示してます。背景データが反転して、その部分を切り出しているというのがわかるでしょう。これによりスクロールの表現を作り出しています。

↑このサンプルを実行すれば一目瞭然。転送部分が一目でわかるぞ～

プログラムの手順を考えよう

では、今回のサンプルを参考に、プログラムを組む手順というものを考えてみましょう。

今回も１コマの絵を表示するのに、COPY命令を全部で3回使います。

まず、背景データをバッファに転送します。これで１回使用しますね。

次に走るフレイの１コマ目をバッファにある背景に合成転送します。合成のしかたは前回教えました「TPSET」を使います。前回この命令の使い方が説明不十分でしたので、下に復習コーナーを設けました。合成転送時のTPSETの書式を確認してください。

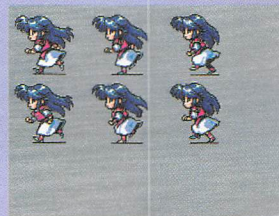
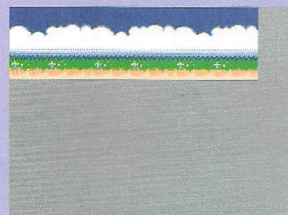
お話をもどしましょう。フレイのアニメデータをバッファに転送することで、COPY命令を2回使ったことになりますね。

これで合成された１コマ目の絵が完成。これをバッファから、表示画面に転送しましょう。これで、合計3回COPY命令を使うのです。わかりますか？

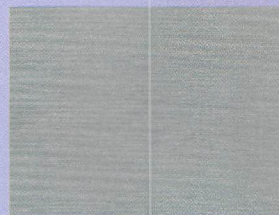
今回は、背景をスクロールさせることですので2コマ目からは、背景だけ左にずらして転送させます。ちなみにサンプルでは、フレイの歩幅に合わせて8ドットずつずらしていますよ。

今回のサンプルは、前回の走るフレイに背景をスクロールさせてみます

VRAMの割り当て

ページØ（表示画面）

ページ1

ページ2

ページ3（バッファ）

☆考え方☆

上の本文の解説をもっとわかりやすく、写真つきで説明してみましょう。まず、このページ右上の「VRAMの割り当て」を見てください。今回のサンプルプログラムのVRAMの割り当ては、以上のようにします。表示にページ０、フレイのアニメパーツをしまっているページ１、背景データをしまっているページ2、そしてバッファに使用するページ3です。それでは、これを頭に入れた上で、解説に入っていきましょう。

①転送

ここはページ3（バッファ）内です。まず、ページ2から背景データが送られてきました。COPY命令で、ページ2内にある背景データをバッファであるページ3に転送しているわけですね。

②合成転送

次に、ページ１よりフレイのアニメパーツの１部が転送されて、背景データの上に合成されました。合成は、COPY命令にTPSETという文が加えられてます。下の復習コーナーも参考にしてください。

③表示

ここは表示画面（ページ０）です。②でできた合成された絵が転送されてきました。これで１コマ目の作業はおしまいです。①にもどって、こんどは背景データをちょっとずらして、作業をくりかえします。

●復習コーナー● 合成は、TPSETと書き足すだけ

前号が出たあとのある日、編集部に紙芝居あての質問電話がきた。「合成表示をしたいんですけど、どうやったらよいのですか？」。あれれ？　わからなかったかな？　前回は本文中でしかその説明をしなかったから、具体的なプログラムの書き方がわからなかった人がほかにいるかもしれない。そこで復習コーナー！　合成転送の使い方をもういちど学んでみよう。COPY命令の中に含まれるTPSET、プログラムに組みこむときは、右のように最後にTPSETと書きくわえるだけでOKなのさ！

例文

```
COPY (Ø,Ø)-(71,71),1 TO (97,7Ø),3,TPSET
```

訳：ページ１の中にある、座標Ø，Øから71，71までの四角く囲った部分を、ページ3上の座標97，7Øにカラーコードؘ（透明色）の部分をのぞいて転送しなさい

サンプルプログラムで学習しよう

それでは、サンプルプログラムを解説しましょう。みなさんがあまりなれていないGOSUB命令についても説明します。

10〜60　初期化とCG読みこみ。ただし背景CGの元データは１枚絵ですので、ここでCOPY命令を使い、３枚分同じ背景をページ2内にならべています。

70　ハコを用意。ハコBの中は合成バッファのページ。すなわちページ3。ハコＩＸの中は、背景CGの転送元X座標。今は144という数が入ってます。

100〜190　メインルーチン。全部で6コマもあるフレイの走るアニメ制御を行なっています。ハコのXとYは、フレイの転送元の座標を表しています。そしてGOSUB命令を使い、１コマ１コマ行500にJUMPしています。このとき変化していることは、フレイの座標だけ。すなわち、ハコX、Yの中のにある数字だけです。

500　ページ2から背景CGをページ3のバッファに転送。ただし、転送元のX座標がハコＩＸの数をベースに計算されていることに注意してください。ハコＩＸの中の数が変われば(行540で変えている)、背景の位置がずれて転送されるのです。

510　フレイをページ１からページ3のバッファに合成転送(ハコXとYはその座標)。TPSETが書かれているのに注目。

520　ページ3のバッファからページ０の舞台に転送して、１コマ分の処理は終了。

540〜550　ハコＩＸの中の数字を変化させてます。ただし、数が０以下になったら、初期値のX座標に戻すという条件分岐があるのに注意しましょう。

590　RETURNで、JUMPしてきたGOSUBの次の命令に戻ります。GOSUBとGOTOのちがいはこれです。どこからでも呼び出せて必ずGOSUBの次の命令に戻る。これが処理の共通化を可能にします。メリットはプログラムが短かくなり単純化されるので、プログラム全体をチェックしやすくなる。共通化するとかんたんにデバックポイントをしぼれるなど。ぜひ身につけてください。

と、プログラムについては以上です。

次回あたりから(次回といいきれないとこがポイント)、高度な質問に対して答える常連さんコーナーなんてものを作ってみたいと考えてます。

紙芝居&動画に関する、あんなことやこんなことを説明したらいいんじゃないか、などのお手紙をお待ちしております。プロが使っているテクニックでも、出来るだけ解説するつもりです。特にいつも投稿してくるハイレベルなみなさんのするどいつっこみを期待しています。よろしくお願いしますね。

もちろん、投稿も随時大募集中。こっちもガンガン応募してよね。待ってるよ！　(中津)

SAMPLE2.BAS

```
10 SCREEN 5:COLOR 15,0,0:CLS
20 SET PAGE 0,1
30 BLOAD "f5.ge5",S
40 COLOR=RESTORE
50 COPY "f5.dat" TO (0,0),2
51 COPY (0,0)-(71,71),2 TO (72,0),2
52 COPY (72,0)-(143,71),2 TO (144,0),2
60 SET PAGE 0,0
70 B=3:IX=144
100 Y=0
110 X=0:GOSUB 500
120 X=72:GOSUB 500
130 X=144:GOSUB 500
140 Y=72
150 X=0:GOSUB 500
160 X=72:GOSUB 500
170 X=144:GOSUB 500
190 GOTO 100
500 COPY (IX,0)-(IX+71,71),2 TO (0,0),B
510 COPY (X,Y)-(X+71,Y+71),1 TO (0,0),B,
TPSET
520 COPY (0,0)-(71,71),B TO (97,72),0
530 FOR I=0 TO 20:NEXT
540 IX=IX-8
550 IF IX<1 THEN IX=144
590 RETURN
```

AFTER SCHOOL

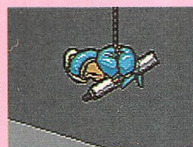
紙芝居倶楽部
〜投稿作品より〜

[a sad memory]

山口県／S-Ⅱ(20歳)　SCREEN5・4分の１画面サイズ

今回の採用者はS－Ⅱクンの１作品だけ。でも、とてもすばらしい作品です。小人が寝ている女性の顔にラクガキをするというストーリー。オーバーなアクションと、ほのぼのとしたお話がマル。さらにこの作品、なによりも、よくメモリに入ったと思わせるデータ量。背景をプログラムで作ったテクニックが決め手ですね。

作者より一言

MSXでアニメをする場合、VRAMをいかに上手に使うかがコツです。だから私自身、アニメの途中でディスクアクセスすることはタブーとしております。そういう理由で初心者から中級者へステップアップしたい人は、プログラムではなく、裏ページを参考にしたほうがよいかもしれないよん。　山口県・S－Ⅱ

プログラマからみたゲームデザインとは？
キャビンの中津、末永両氏に聞いてみた

前々回のコンパイル編に気を良くしてか、またまた東京を飛び出して、三重県は四日市にやってきた。工業地帯としても知られる四日市には、『The Tower(?) of CABIN』で知られたマイクロキャビンの本社ビルがある。そう、今回のゲー職はマイクロキャビンを取材してきたのであった。

Mファンには、いろいろゆかりの深いマイクロキャビン。前出の『The Tower(?) of CABIN』のほかに、一連の『Xak（サーク）』シリーズや、『プリンセスメーカー』、『キャンペーン版大戦略II』の移植でもおなじみだろう。

最近では、『XakIII』が、PC-98やFM-TOWNSで発売され、なかなかの人気を博している。

さて、今回の取材に応じてくれたのは、本誌の紙芝居&動画教室の顧問もつとめているプログラム担当・中津氏と『FRAY』のキャラデザインでおなじみのグラフィックデザイン担当・末永氏。なお、このスペースを借りて、中津氏は『XakIII』のメインプログラマを担当していることを明記しておこう。

2人はプログラミング、グラフィックデザインという分野で活躍するばかりでなく、『FRAY』や『幻影都市』のゲームデザインを手掛けていたことでも知られている。

精力的にゲーム制作を手掛けている2人に、プログラミング、グラフィックデザインといった分野のノウハウを語ってもらうのはもちろん、このノウハウがいかにしてゲームデザインに活かされているのか？　そして、ゲームデザインを専門にしている人達とは、発想や着眼点の点において、異なる点はあるのだろうか、今回はこのへんをいろいろ聞いてみることにした。

テーマは、題して『プログラマから見たゲームデザインとは?』。

まずは、それぞれの得意分野のノウハウを語ってもらうことにした。さて、どんなことが聞けるだろうか？

↑四日市駅から徒歩数分の場所にあるキャビン本社。静かな環境はゲーム制作にもってこい

さて、今回の職人は

今回我々を迎えてくれた2人。マイクロキャビンの看板クリエイターといってもさしつかえないだろう。『FRAY』など、多くの作品でチームを組んでいる。

紙芝居&動画教室でもおなじみの中津氏。『Xak』のプログラマとしてデビューし、最近はプログラマとしての仕事よりも、ゲームデザイナーやプロデューサーとしての仕事が多いとか

『FRAY』のキャラですっかりおなじみの末永氏。根っからのMSXユーザーを自認する氏は、プライベートでもマウスを離さない？　かどうかは知らないがそのくらい、CG好きなのは確かなようだ

システムの変遷にみるプログラマの創意工夫

プログラマの仕事は、ゲームデザイナーのイメージをいかにゲームとして表現するか、といえなくもない。とするとゲームの出来はプログラマに負う点が大きい。VRシステムしかり、操演システムもしかり。

『Xak』で提言されたVRシステムは、もともとは背景の重ねあわせ処理のこと。従来のゲームでも背景とキャラクタの重ねあわせはやっていたものの、処理の都合上、決まったサイズのキャラでなければ難しい点があった。それを克服したのが、VRシステムであり、『XakII』や『FRAY』のために新たに開発されたVRシステムVer2.0では、キャラの座標にX、Y、Z軸を持たせ、ジャンプしたときの当たり判定が異なるようになっている。

さらに、中津氏によると、同じVRシステムでも、『XakII』と『FRAY』では処理が異なるという。『XakII』では見た目のキャラの形そのものがキャラの当たり判定になっているが、『FRAY』ではキャラのグラフィックとは別に、当たり判定が用意されていたという。これはどうしてなのだろうか。『FRAY』を手掛けていた中津氏に尋ねたところ、

「制作コンセプトの違いです。『FRAY』では、多関節のキャラをたくさん登場させたので、その関節ひとつひとつに当たり判定を持たせると処理がややこしくなるんですよ。逆に、『XakII』はスピードを重視して、多関節キャラを登場させるつもりはなかった。このへんは、『XakII』のチームと情報を交換して、いろいろ試した結果ですけど」

では、そのようなシステムを作るにはどのような知識が必要なのだろうか。中津氏いわく、

「ゲームプログラムというのは、プログラムの基礎がなくても、ある程度組めるところがありますね。でも、プロを目指すなら、プログラムの基礎知識は踏まえてほしいし、アルゴリズムや数学理論などの知識が必要になってきます。じっさいVRシステムでは、かなり役に立ちましたからね」

キャビンに入る前は、某社のSE(システム・エンジニア)であった中津氏。その頃につちかった経験や知識がゲームプログラムに役立つことは、今でも多いという。

操演システム

以前から、ゲームのキャラに目的を持たせて(または、演技しているように)動かす試みはあったものの、これをプログラム化するにはかなりのデータと労力を必要としたため、あまり大したことができなかった。このプログラムをシステム化することで開発に必要な労力を軽減し、かつキャラに派手なアクションを持たせることを可能にしたのが、操演システムである。

このシステムは労力の軽減ばかりでなく、ゲームのイベントを盛り上げるためのアクセントにもなっている。

幻影都市

↑イスをクルっと回して腰掛けるシーン。一見何でもなさそうだが、生活感あふれる動きを、さりげなくゲームで表現しているのは驚異的でもある

↑中津氏の仕事場にはPC-98があった。これでプログラミングするのだろう。あとプログラミング作業と机上での仕事の割合は半々だとか

VRシステム

『Xak』で定義されたときは、背景とキャラの重ねあわせ処理でしかなかったVRシステム。『FRAY』や『XakII』では、キャラの当たり判定に高さの概念が用いられ、ジャンプができるようになるなど、シリーズを重ねるにしたがって、VRシステムは、より3Dの臨場感を楽しむためのシステムへと進化していった。その進化は、ゲーム性を変貌(へんぼう)させるほどの効果をもたらしている。

最新作『XakIII』では、地形に高低をもうけて、高い所から飛び下りたり、低い場所から高い場所にいる敵の足元を攻撃したりと、より現実味をおびた3Dアクションが楽しめるようになっている。

Xak

↑『Xak』で用いられた背景の重ねあわせ処理は、キャラの形やサイズに関係なく自由自在に重ねることができる

FRAY

←↑多関節キャラを登場させたり、ジャンプアクションの導入などよりアクション性に幅をもたせている

XakIII

←↑背景にも高さの概念が用いられ、高い所から飛びおりることができるなど、よりリアルになった

※写真はFM-TOWNS版です

ゲームデザインに一役買うグラフィックデザイン

グラフィックデザイナーとして、末永氏がゲーム制作にかかわる比重は大きい。では、その過程を見てみよう。

末永氏の仕事は、ゲームデザイナーの声をもとに、グラフィックツールでゲームのラフイメージを描いてみることから始まる。たとえばRPGなら、フィールド画面はこんな感じ、キャラクタやパラメータなどは、こんなふうに表示させてみようと、とりあえず描いてみる。これはグラフィックデザイナーの感性にたよることが多いという。このグラフィックを、目の当たりにしながら、制作スタッフであれこれと検討してゲームの仕様を固めていくそうだ。

ゲームの仕様が固まったら、いよいよキャラクタやグラフィックを描く。ゲームデザイナーからは大体の指示はあるものの、じっさいは写真などの資料をもとに、グラフィックデザイナー自身の感性で描いていくそうである。では、末永氏が普段使用しているグラフィックツールどんなものだろうか？

「『DD倶楽部』や『グラフサウルス』とかですか。前者はスプライトとかのキャラクタ、後者は背景のグラフィックにと使いわけています。マック（マッキントッシュ）もあるんですが、MSXのほうが使いやすいですね」

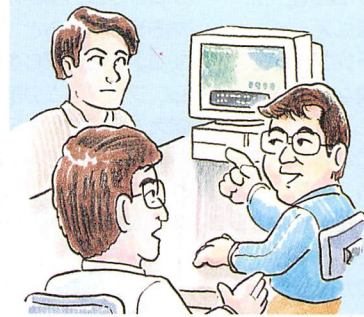
ちなみに、現在末永氏が手掛けているPCエンジン版『FRAY』は、使える色数が近いせいもあって、『DD倶楽部』を使っているという。

末永氏にいままでに苦労したことを尋ねてみたところ、

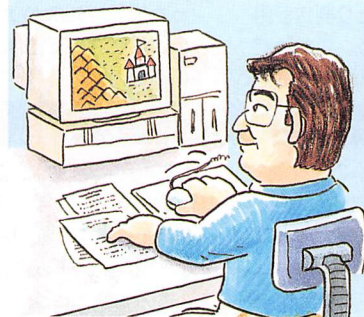
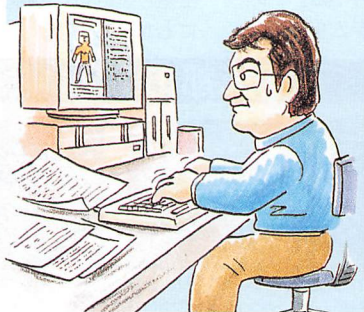
「X68000版『Xak』のグラフィックを手掛けたときは、MSXよりもドット数、色数ともにはるかに多いので、それ相応のものを描くため、かなり苦労しましたね。おかげでいい勉強になりましたけど」

最後にスプライトで作ったキャラクタのつなぎあわせや、背景・障害物の当たり判定の設定。これはどちらかというとプログラミング的な作業なのだという。

このように、ゲームのイメージはグラフィックデザイナーに負う部分も大きいのである。

↑末永氏の仕事部屋も中津氏に負けず劣らず、写真集やデッサン集など資料の山。そばにフトンがあったことから考えると、ここで寝泊まりすることも多いのだろうか？

↑末永氏が手掛けた２機種のグラフィックを比較してみよう。こちらがMSX版

↑X68000版はドットサイズの違いからか、キャラがガッチリしている

←『幻影都市』ではマップデザインを担当した末永氏。近未来の香港を舞台にしたゲームなので、以前に香港へ行ったときの写真をもとに描いたとか

プログラムの知識を生かすか殺すか

さて、ゲームデザインとは、シナリオなどのゲームイメージの設定が先か、それとも、ゲームシステムの設定が先なのか？ニワトリと卵のような疑問なのかもしれないが、中津氏の場合はどうなのだろうか。

もともとプログラマの中津氏だけに、操演システムに代表されるゲームシステムの設定が先ではないかとかと思っていたのだが、じつはシナリオや世界観からシステムが先に生まれるほうが多いという。じっさいには、どのようにゲームを思いつくのであろうか、中津氏に尋ねてみた。

「小説や映画のこれはといったシーンに触発されることが多いですね。そのシーンや世界観をゲームで表現するにはどんな見せかたがいいのか、それにはどんなシステムやプログラムが必要なのか。考えたことやひらめいたことは、とにかくメモしておいて、いろいろ試行錯誤していくうちにゲームとしての形がふくらんでいきますね」

『幻影都市』に代表される操演システムもこんなところから生まれたという。

取材後、中津氏の仕事場にある本棚をのぞかせてもらったのだが、プログラムに必要な数学書や専門書のほかに、小説やマンガ、はたまた『幻影都市』で参考にしたと思われる密教や道教に関する書籍など、ほかにもさまざまなジャンルの本がところせましと並べられていた。このような情報収集が、ゲームデザインに役立っているのは想像に難(かた)くない。

開発室を拝見

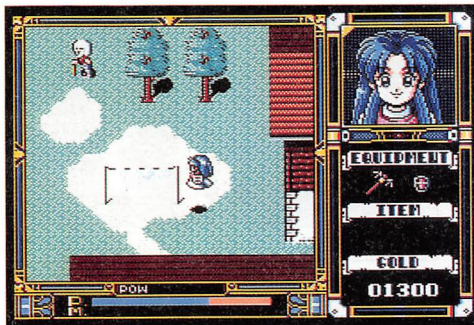
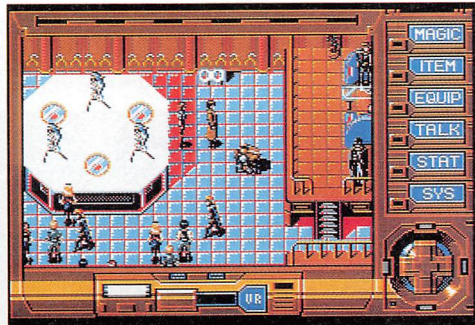
中津、末永両氏の仕事場とは別にある、開発ルームへと案内してもらった。ここでは、現在開発中のPCエンジン版『FRAY』が動いていたのであった

最後に、中津氏のゲームデザインにおける考えを聞いてみた。

「ゲームデザインを手掛ける以上、プログラム化できるか、ハード的に無理はないかの判断がつけば、ゲームの方向性を決めるうえで効率的ですね。そのためにもプログラムやハードの知識はあったほうがいいでしょう。ただ、プログラム化できるかできないかを安易に判断してしまい、逆に発想を閉じ込めてしまう危険性もありますね。だから、ちょっと無理かなと思えることを、あえてやってみるのが私のゲームデザインでしょうか」

プログラマの知識を生かすか殺すか、これがプログラマサイドのゲームデザインとみた。

†

余談だが、『XakⅢ』がMSXに移植できるかといった話題が持ち上がった。中津氏は、「ターボRなら移植できないこともないですね。もし移植することになったら、TAKERUで発売かな……」と、やや不透明な発言。ただし、末永氏は移植には大賛成なので、「もしかしたら」という可能性もなきにしもあらず、といえるだろう。

『Xak』外伝の「FRAY」は、アクションゲーム。アクション性を高めるために、VRシステムも進化させたのだろう

『幻影都市』のワンシーンより。近未来っぽい、廃退的なノリは、映画『ブレードランナー』を意識したものか？

ゲームデザインのステップ

●情報収集からヒントを得る　●ヒントをもとに試行錯誤　●試行錯誤からアイデアがひらめく

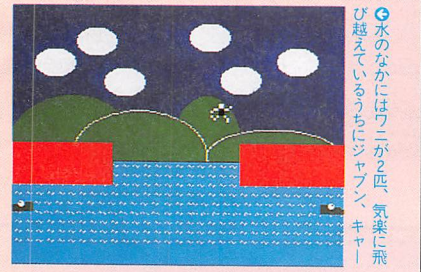
☆「AVフォーラム」への投稿募集中！　応募要項は81ページ（規定部門のお題は右ページ欄外）

Macも含めて、このごろのコンピュータのデザインはいまいち安っぽいほうに向かっている気がする。かつてのオーディオとおなじ運命か？
塾長：よっちゃん

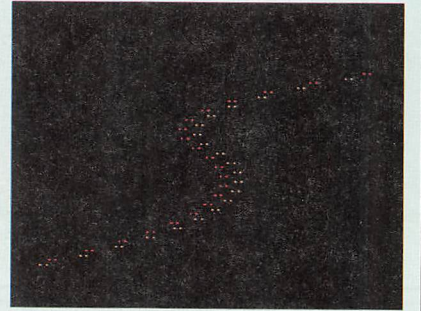
規定部門
お題は「私の日本」

自由部門
歩行、進軍、崩壊、応援中

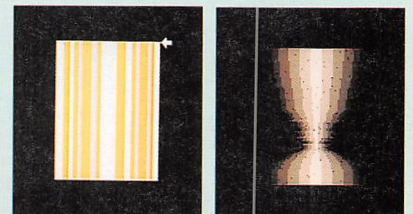
そこで遊んではいけません
■大阪府・竹内陽一（19歳）

今回のお題は「私の日本」。以前、「遊び」のお題で投稿された、この竹内クン（MSXt）の作品も「いいんじゃない」ということになったんだけど、あれ、これのどこが日本なんだっけ？　まあ、因幡（いなば）の白うさぎだとか、なんかの民話に似たようなのがある気もするけど。おお、そういえばこの前、石神井公園にワニがいるというニュースがあったな。たぶんペットで飼っていたのが逃げ出したのだそうで、なるほど、現在の日本を象徴する場面であります。

水のなかにはワニが2匹、気楽に飛び越えているうちにジャプン、キャー

深夜のハイウェイ
■愛知県・村上穂高（19歳）

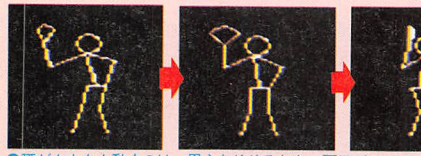
これは、今回の規定部門に入れてもいいような作品です。タイトルどおり、夜のハイウェイでヘッドライトとテールランプが流れていくようすがシンプルに表現されている。村上クン（M）、なかなか渋いですな。夜中に高速道路を走っていると、車の姿は暗くてわかんないんだけど、ランプだけが浮かび上がって、スピードとか風とかノイズとかも混ざって、けっこうキてますよ。

ヘッドライトの白と、テールランプの赤がきれいだ

バーチャル陶芸
■東京都・鶯カッコウ不如帰十姉妹オウム大家のケンちゃん（17歳

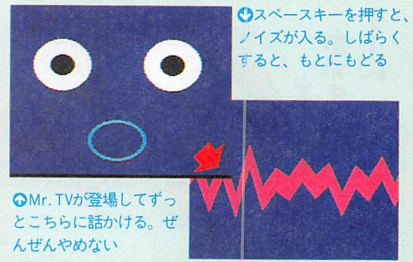
ハッハッハ、これは楽しい。カーソルキーの上下で場所を選び、スペースキーで土を削ってつぼを作る作品だ。形が整ったところでF1キーを押すと、焼きが入ってできあがり。つぼの形を整えるのもおもしろいし、できあがりも立体的で、いい作品ですね。まめに少しずつ作っていくと、けっこうすてきなつぼが焼けます。鶯カッコウ不如帰十姉妹オウム大家のケンちゃんはこれで5段階称号を達成、おめでとう。

こうして形をととのえ、F1キーで焼きが入って完成だ

扇子
■福岡県・あおざかな（19歳）

ジュリアナ（東京にあるディスコ）のお立ち台とかで若い娘たちがブイブイいわせてる（いいかたがオヤジっぽい）、あれです。あおざかなクン（MSX）は腰の動きとかを、自分で試しながら作ったようで、作品を作っている最中の様子はあまり想像したくないけど、できあがりの扇子（せんす）のまわり方、腰の動かし方はナイスですよ。

近頃のJリーグの人気とかにも感じるんだけど、世紀末で文化が乱れてきたというより、若者のノリがラテン化してきて、生きてることを楽しむようになってきてるんじゃないかと思う。これはけっこう、塾長なんか気に入ってる現象だなあ。

腰がクネクネ動くのは、男心をそそるなあ。扇子がクルクル回っていくのは、ありえないけど

Mr. TV
■東京都・リバウンドパスピボットMO一（19歳）

「いわゆるひとつの『ウゴウゴルーガ』に出てくるテレビです。ちょっと安直すぎたかな。スペースキーでもう一度」とは、作者のリバウンドパスピボットMO一クンのコメント。でも、おもしろいんだもん、ゆるす。もとがかなりラフなCGなので、MSXで作ってもそっくりですな。フジテレビのこの番組がはやったときは、朝早く起きて見る友人もいたほどだった。

スペースキーを押すと、ノイズが入る。しばらくすると、もとにもどる

Mr. TVが登場してずっとこちらに話かける。ぜんぜんやめない

AVフォーラム事務局　今回、大家のケンちゃんが5段階称号を達成したので塾長からプレゼントが贈られます（中身は考案中。届いてからのお楽しみということにしておきましょう）。また、称号取得者が増えているので、これからも達成者がぞくぞくと登場してくるだろう。達成目前にして投稿をやめたりするのはもったいないので、達成まであと一歩という人はがんばってほしい。（ち）

お題

いやー、サッカーがおもしろいですよシジマール。鹿島アントラーズの男くさいのとか、ヴェルディがなんとなくスマートでかわいらしいのとか、清水エスパルスが加藤の久ちゃんとシジマールと長谷川ですんごく第2節になってから調子いいのとか、塾長もサッカーのテレビ中継はよく見てるなあ。読者諸君のあいだではどうなんでしょうか。はい、2－3月情報号のお題は「Jリーグ」です。話題の人、アルシンドなども含め、ぜひ力作の数々を送ってちょうだい。PK戦とかも作品になりそうですな。えーと、締め切りは11月20日、送り先は81ページを参照してください。新人諸君も気軽に投稿してくれたまえ。では、さらばじゃ。

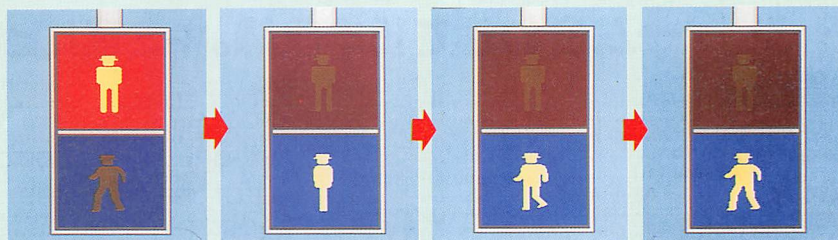
燕軍
■東京都・鶯カッコウ不如帰十姉妹オウム大家のケンちゃん(17歳)

大家のケンちゃんの2作目は、あおざかなクンの『扇子』に似た動きモノ。野球のスワローズの応援に、雨傘を使うのを作品化したわけですな。動きがなめらかなのと、なんともそのかっこうが間抜けなのでサイヨーです。しかし、なんですな、塾長は別に流行を追いかけてるわけじゃないんだけど、サッカーのJリーグを楽しむようになってから、野球選手やその周辺の人々のあまりにダサくておやじっぽいのが気になってしょうがない。なんとかならんか。

➡雨傘を左右にふりながら、足を屈伸するのが、今年のスワローズ応援の正しい姿だ

歩行者信号
■神奈川県・JAFJARO赤崎和広(19歳)

赤崎クンは称号が増えてJAFJAROとなりました。今回の作品は、歩行者信号をシミュレートしたもので、音楽付きです。そっくりだなあと思ってたんだけど、青信号って実際には緑色なんだよね？

こないだ友達と話をしてて笑ったのが、信号があとどのくらいで青になるだとか、電車がどのくらいでもう来るだとか、そういった説明を表示する技術は、必ず大阪で開発されてから東京に来るのだそうで、大阪は文化が高いというか、いかにもせっかちなところがありますなあ。

⬆最初は赤、それが青になって音楽が流れる間は歩け、点滅と同時に早歩きになるのがおかしい。音もよくできてます

曹操軍出撃
■東京都・リバウンドパスピボットMO－(19歳)

こちらはMO－クンの2作目。歩兵たちがザッ、ザッ、ザッと出撃していく。小さな兵隊のデザインがよくできていて、目にもうれしい配色です。

しかし、兵士が百万人いるとして、いったいどうやって作戦の指令をするのか、謎です。「とにかく突っこめ」とかいう以外に手立てがない気がする。自分が歩兵だったら、食事をしたらさっさとさぼって抜け出しちゃいますよ。

⬆ザッザッザッと兵士たちがいつまでも進軍していく

あなたはトンボ
■青森県・クアトロバンドリンクロンチョンブズーキDX14(19歳)

DX14クンの称号はやたらと長くなってクアトロバンドリンクロンチョンブズーキとなりました。

この作品はトンボを取るのに目の前で指をグルグル回すのを、トンボの側から見るとどうなるか、という作品。なにしろ複眼でたくさんの目がひとつになっているので、それぞれに指がグルグル映って、こりゃ気が遠くなるのも当然だといえましょう。ああ、目が回ってきた。

⬅複眼でこんなふうに映って、そりゃあ目が回るのが当然というものだ

叫び2
■青森県・クアトロバンドリンクロンチョンブズーキDX14(19歳)

DX14クンの2作目は、91年の8月号で採用した『叫び』のバージョン違い。画面全体が揺れているのが気持ち悪くていいっス。そういえば、このごろのビニール風船で、このムンクの叫びの1メーター半くらいあるやつが流行しているみたい。30センチくらいの小さいやつもあって「ミニムンク」と呼ばれているとか。知り合いの娘(10歳)もよくイラストに描くといってる。

⬆➡こんなふうにグニャグニャと画面が揺れる。いやー、たまらん

壊れるビル
■山形県・佐藤正志(18歳)

あ、これはビルを解体するのに、ダイナマイトをうまく配置して内側に崩れていくように爆破するやつですね。日本でもこのごろこの技術が取り入れられて、琵琶湖の近くにあったおばけマンションとかもこうやって爆破してたな。イギリスかどこかで失敗して、人が怪我したりもしてましたが。佐藤クン(MS)は目のつけどころがいいな。これからもがんばって。

⬆ビルに巧妙にしかけられたダイナマイトを、時間差で爆破していくと、まるで地面にしずんでいくかのごとく、瓦礫(がれき)の山となっていくのだ

特典 【基本特典】採用者全員に掲載誌を発売日前後に送ります。　【称号】1回採用されると「M」の称号を授与。その後、採用されるたびに、MS、MSX、MSXt、MSXtRと5段階で昇進。「MSX」達成者には図書券500円ぶん、「MSXtR」達成者には希望の商品(ただし定価1万円以内)を授与。　【その後】あとは塾長の思いのまま。高い称号を持つ塾生ほど、どんなことになるか、予測もつきません。

大型台風吹き荒れる。ものすごい容量を持つ台風16号が、本誌での紹介、付録ディスクへの収録に多大な影響をあたえ、この勢いに飛ばされないようになんとか抑えこむことに成功。防災体制を強化しなくては。

ツール、ゲーム合わせて18本収録。キミ達にヒマはない！

→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

【ターボRユーザーの方へ】「※ターボRは標準モードで」と書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。DOS1フォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「1」(テンキーは不可)を押しながら起動すると、標準モードに切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。付録ディスクでは自動切換しています。

魔女学校夜間部卒業試験

まほうつかいコッピー

MSX 2/2+VRAM64K

※ターボRは標準モードで

by Mania'c

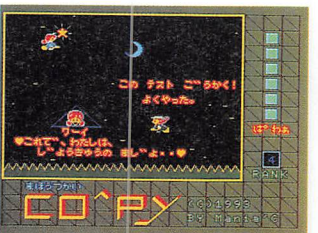
ポート1へ
主人公移動
A
・ゲームスタート
・ショット
※ジョイスティック専用です

月明かりの夜空を飛ぶふたりの魔女。左側の青い服が主人公のコッピー、右側の緑の服が、師匠のオババだ。プレイヤーはコッピーを操作し、オババを倒す。ジョイスティックの上下左右で移動、Aボタンで攻撃だ。ちなみに押しっぱなしで連射が可能。オババに一定数だけ弾を当てると倒すことができ、次のランクに進める。オババの出す星にあたると「ぱわぁ」のゲージがひとつ消えすべて消えるとゲームオーバーになってしまう。

こうして4ランクまでをクリアすると、エンディングになり、デモが表示される。

そして、そこでAボタンを押すと「ぱわぁ」が回復。こうして、全3周をクリアすると、真のエンディングを見ることができる。 (お)

←散漫に星型の弾をバラまくオババと、赤い弾をバカスカ撃つコッピー。接近して攻撃するのがポイント

↑みごとクリア。一人前の魔女として認められ、よろこぶコッピー

↑2周目をクリアすると、上級の魔女になれる。3周目をクリアすると……？

漆黒の宇宙に、白銀の狐が舞う
ASTRO FOX アストロ・フォックス

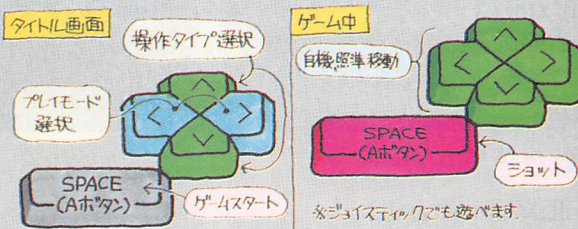
MSX 2/2+ VRAM128K

※ターボRは標準モードで

by Mania'c

タイトル画面
操作タイプ選択
プレイモード選択
SPACE (Aボタン)
ゲームスタート

ゲーム中
自機照準移動
SPACE (Aボタン)
ショット

※ジョイスティックでも遊べます

■ストーリー

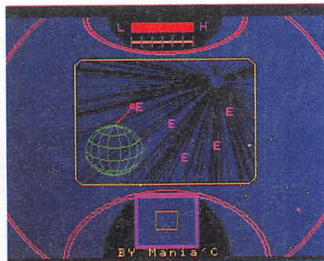
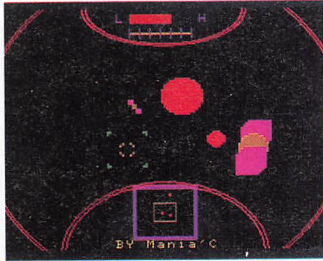
宇宙世紀919年。惑星フラントワにふたたび危機が訪れた。異次元空間ダーク・ホールからMyrrha(ミルラ)と名のる敵がフラントワに接近してきた／ 分析の結果、このままではフラントワはダーク・ホールに飲みこまれてしまう。最新鋭スペースバトルシップ"ASTRO FOX"発進／ Myrrhaの野望を打ちくだけ／

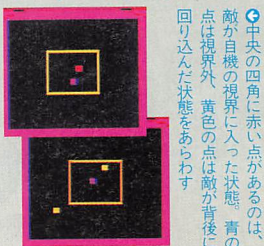
■戦い、ふたたび

これは1993年6－7月情報号に掲載された3Dシューティング『O・D・F・S VIGOR』をパワーアップしたもの。最初に、敵の耐久力とEst(スコア)が低い「Easily Mode」と、その逆の「Foxman Mode」の2つのモードの選択と、カーソルキー上で上昇、下で下降の「TYPE A」と、その逆の「TYPE B」の2つの操作系から選択してゲームスタート。

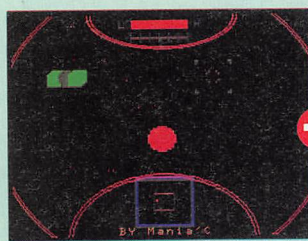
攻撃をかわしつつ、敵を倒していく展開は、前作とおなじ。ただし、今回は各ステージの最後にボスキャラが登場する。こいつを倒さないと、次のステージに進めない。シールドは攻撃を受けると減り(画面上のゲージであらわす)、なくなった状態で攻撃を受けるとゲームオーバー。

5つのステージをクリアすれば、いよいよダーク・ホールでの最終決戦。キミはふたたびフラントワに平和をとりもどすことができるか!?　(シゲル)

↑狐のカーソルをいちばん上にあわせれば、カーソルキーの左右でモード選択ができる

↑惑星フラントワ周辺の航路図。ダーク・ホールを目指して突き進め／

↑今回は照準が独立して動くようになり、敵を狙いやすくなった

レーダーをチェックせよ

←中央の四角に赤い点があるのは、敵が自機の視界に入った状態。青の点は視界外、黄色の点は敵が背後に回り込んだ状態をあらわす

	Hit	Time	Si	Est	HiEst
Area1	74	6439	60	636	636
Area2	89	7972	60	1515	1515
Area3	95	13402	20	1144	1144
Area4	10	3452	0	48	48
Area5	0	0	0	0	0
Area6	0	0	0	0	0

←ここはアステロイド・ベルト。隕石は破壊できる

↑ステージ5に出現するこの敵は要注意。耐久力が高いうえに、うかうかしていると……

↑5発同時に弾を撃ってくる。こんな攻撃をくらったらひとたまりもない

↑ゲームオーバー時にはEstを表示。Estは、シールドの残り数やクリア時間などにも影響される

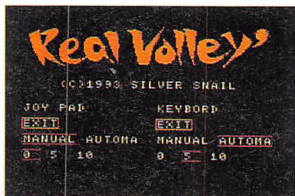
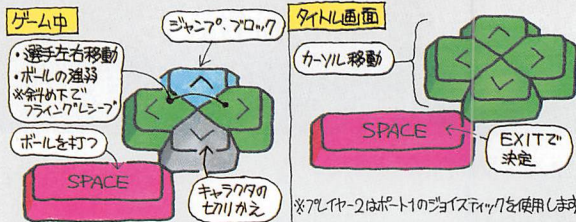
↑後半のアステロイド・ベルトは難度が高い。左に映っている緑の敵がかなりやっかい

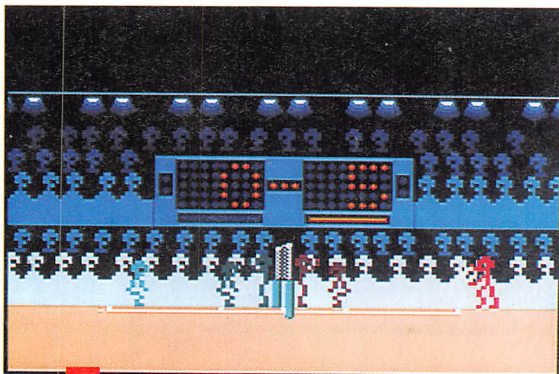
←ボスのお出ましだ。右の丸いキャラは護衛の砲台。ボスを倒さないかぎり、際限なく出てくるぞ

これで、だれでも名プレイヤーになれる
Real Volley' リアル・バレー・ダッシュ

MSX 2/2+VRAM64K
by SILVER SNAIL

※ターボRは標準モードで

【サーブの説明】サーブはプレイヤー1の場合(赤チーム)、カーソルキーの右でドライブサーブ(プレイヤー2は十字キーの左)、上でフロントサーブのボールを上げる

↑タイトルロゴに気合が入っている。友達を呼んできてコントローラを握らせよう

↑これが前作の『REAL VOLLEY』。ビーチバレー風の背景で勝負した

←『ダッシュ』での試合会場は体育館の中らしい。左の緑チームがプレイヤー2、右の赤チームがプレイヤー1だ。赤チームのサーブで試合が開始された

編集部内では非常に高い評価を受けた『REAL VOLLEY』。第6回プログラムコンテストでは最後までノミネートされたがなんの賞ももらえずじまいであった。

その『REAL VOLLEY』にダッシュ(')が付いた2人対戦専用のバレーボールゲームがこれ。

前作はだれでもプレイできるとはいいがたいキー操作だったため慣れないと満足なプレイができないのが難点だった。しかし、この作品には「オートチェンジャーモード」というキャラクタを自動的に切り換えてくれるモードがついたので誰でも満足して遊ぶことができると思う(事実、『REAL VOLLEY』をマスターしたわたしは初心者のシゲルに負けた)。

タイトル画面で「AUTOMA」(オートチェンジャーモード)か「MANUAL」(切り換えは手動)かの操作方法と、ハンデを設定。ハンデをもらいたい人は5、10のどちらかを選び、最初から5点、10点のある状態から勝負する。

設定が終わって2人とも「EXIT」を実行すれば試合開始。

選手の動きも『ダッシュ』ではパワーアップされている。まず、サーブではドライブサーブとフロントサーブの他に、天井サーブが新たに加わった。また、左右の移動時にどちらかの方向を押し続けるとキャラクタがダッシュ(走る)する。試合は15点の3セットマッチで先に2セット取ったほうの勝ち。ジュースのときは、17点先に取ったほうがそのセットを取る。ドリブル、オーバータイムス、サーブボールをダイレクトスパイクやブロックすること、スパイクをスパイクで返すことなどの反則はできない。スポーツマンシップに則(のっと)って勝負だ! (ち)

←操作を「AUTOMA」ハンデを5に設定

↑スコアは0－5から試合開始。5点のハンデなんてへっちゃらさ

レシーブ

↑ボールが来てから動作を始めても遅い。来る前に腰を落とし、伸び上がりながらボールを打つのがナイスレシーブ

トス

↑レシーブされたボールをアタッカーにつなげるのがセッターの役目。また、2アタック、バックアタックの判断も必要とされる

天井サーブ

↑サーブ時に上げたボールが、頂点に達したときに打つと天井サーブに

ダッシュ

←左右どちらかにキーを入れ続けるとダッシュ。最後までボールを追いかけろ

フライングレシーブ

←ダッシュしても追いつかないボールには、フライングレシーブで飛びつけ

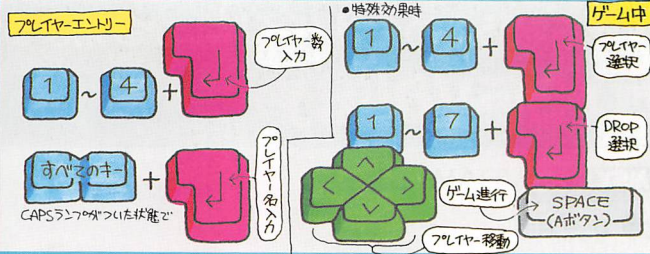
スパイク

↑多少、打ちづらいボールでも相手コートに叩きこむのが真のアタッカー。ランニングジャンプだと高い位置でスパイクが打てる

世界中の雨つぶをその手に
RAINBOW DROP レインボー・ドロップ

MSX 2/2+VRAM128K

※ターボRは標準モードで

by 赤い羽馬

「明日晴れるといいな」という、みんなの願いをかなえるため、4人のてるてる坊主が飛び出した。3Dスクロールが気持ちいい神経衰弱ふうアクションゲームだ。1～4人で楽しめる。

世界中に散らばったDROP(ドロップ)(雨つぶ)を集めることが、てるてる坊主たちの目的。

DROPに触れるとそれを手に入れたことになり、手持ちのDROPとおなじ色のDROPを取ると(これを「ジョイント」と呼ぶ)得点が入る。おなじ色でない場合には、手持ちのDROPは新たに触れたDROPと交換される。また、DROPによってはジョイント時に特殊効果が得られることもある(下の表参照)。

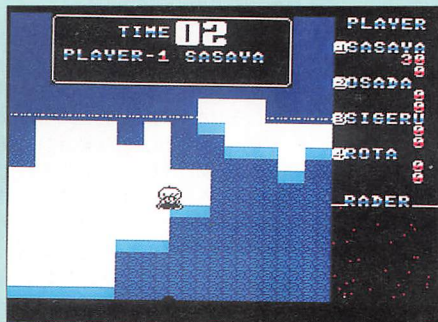
制限時間がゼロになると、多人数プレイの場合、次のプレイヤーに交代。プレイヤーの自機はその場で待機する。レーダーに表示されてるすべてのDROPをジョイントするとゲーム終了。ジョイントしたDROPによってボーナスが加算され、もっとも得点の高いプレイヤーが勝利する。（シゲル）

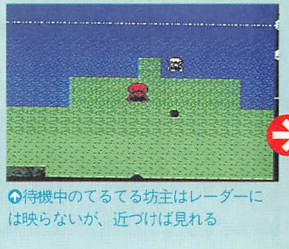
世界を駆けめぐれ

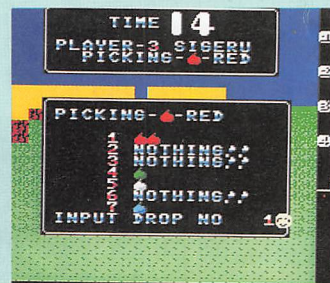
世界中を駆けめぐる、てるてる坊主たち。大海原、草原、氷原を駆けめぐり、DROPを集めるのだ。

↑地平線の広がる大草原。海が見えたと同時になにやら見えだした

↑近づいてみる。オッ、どうやらこれはピースマークのようだ

↑レーダーには表示されないが、ピースマークはいたるところに散らばっている

←画面の上のほうに表示されているのは、制限時間と手持ちのDROP。右上にはプレイヤー名とスコア、ジョイントしたDROP数を表示。また右下はレーダー。DROPが赤い点、移動中のてるてる坊主が白い点で表示されている

←タイムアップになると移動終了。次の順番がくるまで、ここで待機する

↓待機中のてるてる坊主に触れても、DROPの交換やジョイントができる

↑待機中のてるてる坊主はレーダーには映らないが、近づけば見れる

←特殊効果を持ったDROPをジョイントすれば、ゲーム展開が楽になるぞ

DROPたちの得点とその効果

名前	得点	特殊効果・備考
PICKING-RED	50	ほかのプレイヤーがジョイントしたDROPをひとつ奪うことができる
TIME-YELLOW	50	自分の残り時間が20増える
RESTED-BLUE	50	任意のプレイヤー(自分を含む)を1回休みにする
TASTY-GREEN	50	(自分がジョイントしたDROPの数)×100がスコアに加算される
WHITE-DROP	200	特になし
PURPLE-DROP	150	特になし
SKY-DROP	100	特になし
DARK-BLACK	0	レーダーに表示されない。1つしかないのでジョイントできない
PEACE MARK	30	レーダーに表示されない。取るだけで得点になる

ゲーム終了時のボーナス一覧

名前	得点	RED	YELLOW	BLUE	GREEN	WHITE	PURPLE	SKY	BLACK
JAPAN BONUS	200	○				○			
SIGNAL BONUS	400	○	○	○					
MONOTOON BONUS	500					○			○
FANDOM BONUS	500	○	○	○		○			
RAINBOW BONUS	1000	○	○	○	○		○	○	
ORINPIC BONUS	2000	○	○	○	○				○

(注)表内の○は、そのDROPをジョイントしていることを示します(重復可)。

世界を救うためのサバイバルが今始まる
Exa=valley ver.2.0 イグザ・バレー

MSX 2/2+ VRAM128K

※ターボRは標準モードで

by 新田治朗

ゲーム中：・主人公移動 ・カーソル移動 ・コマンド選択 / コマンド選択へ / SPACE（Aボタン） 決定／進行

初期設定：カーソル移動 / SPACE（Aボタン） 決定／進行

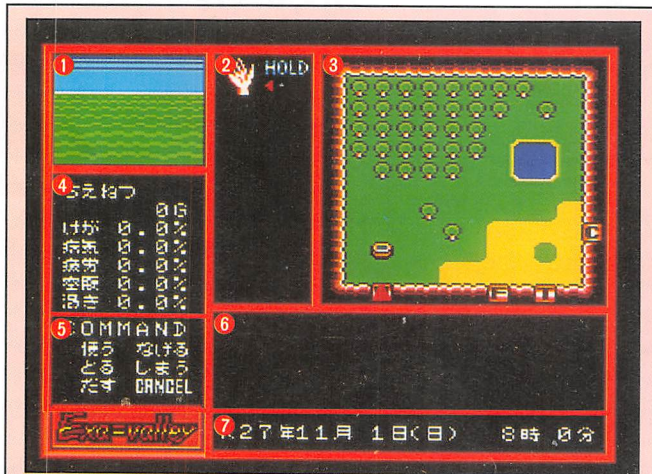
※ジョイスティックでも遊べます

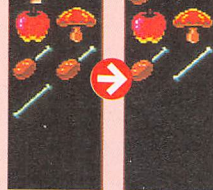
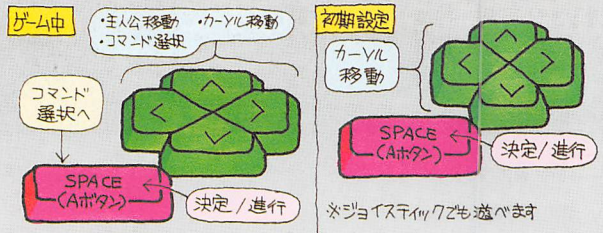
R27年11月1日。勇者は極北の地"イグザ・バレー"にやってきた。2か月後に復活する魔王ビルジナスを倒すため、この地のどこかに眠る聖剣エクスカリバーを手に入れなければならないのだ……。

このゲームは、歩けば疲れて腹が減り、喉が乾き、戦いでけがをすることもあり、くさったものを食べれば病気になったりする、そんなライフシミュレーションゲームなのだ。

ゲーム画面には谷を上から見たフィールドマップが表示されている(ここのどこかに聖剣が隠されている)。勇者の現在位置と向いている方向を表すのが、赤い三角形だ。落ちているもの遭遇した動物などは画面右上に表示される。

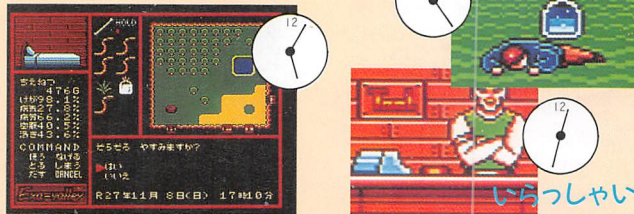
ひとつ移動するごとに5分経過。毎日は午前8時からスタートし、午後5時に日が暮れる。日が暮れれば勇者の家にもどって眠ることができる。そうして1日が終わるのだ。

勇者の健康状態を表すパラメータが数種類あり、どれかが100パーセントに達するとゲームオーバー。運命の日まで生き抜き、使命を果たすのだ。　（ち）

画面説明

①勇者から見た風景を表示
②道具袋。持っているアイテムを表示
右手に持ったアイテム(HOLDアイテム)は、コマンドにおいて使用する
③フィールドマップ。Hが勇者の家、Fが雑貨屋、Tが道具屋、Cが病院。セーブ、ロードは勇者の家のなかの神棚で行う
④勇者のパラメータと持ち金
⑤各コマンド。使う：HOLDアイテムをその使用目的に応じて使用する。なげる：HOLDアイテムを前方に投げる。とる：前方に落ちてるアイテムを取る。しまう：HOLDアイテムをしまう。だす：道具袋から手に持つアイテムを取り出す。CANCEL：フィールド移動モードにもどる
⑥メッセージなどを表示
⑦現在時刻、年月日を表示

⬅コマンドの「だす」は、カーソルで選択したアイテムを右手に持たせる

R27年11月8日(日)の行動

今日も8時に目が覚めた。イグザ・バレーに来てすでに1週間が経過。この1週間、谷中を歩きまわってみたが、聖剣はどこにもなかった。

起きたら水を飲みのどを潤す。からになったビンで井戸から水をくみ森へ向かった。8時50分にキノコを見つける。これは空腹と疲労を回復させる食物なのであとで食べることにした。9時20分に池の付近でヘビと遭遇。ほねを手にしてヘビと格闘、退治した。倒されたヘビは小さい肉に変わり、それを手に入れる。11時25分。手に入れた肉を雑貨屋に売りに行こうとした途中、倒れてるおじさんを発見。「水をくれ」というので、水の入ったビンを投げてやると、おじさんは弓を置いていってくれた。ありがたい。肉を売ったお金でミルクを買う。また、弓で使う矢を道具屋に買いに行くがサイフの中身がさびしいので倹約することにした。

5時5分。日が暮れたので家に帰る。あー、今日も疲れた。明日からはもっとお金をためるための行動を起こすぞ。

アイテムカタログ

道具のアイテムはたまに倒れているおじさんから、助けてくれたお礼としてもらえる。女の子を助けると食物がもらえる。

①ミルク②パン③みかん④ぶどう⑤リンゴ⑥肉(小)⑦肉(中)⑧肉(大)⑨きずぐすり⑩のみぐすり⑪矢⑫呪符⇨これを使うとどこにいても勇者の家へ瞬間移動する⑬あみ⇨池に沈んでるものを引き上げる⑭弓⇨矢を飛ばす。その場合、矢が必要⑮釣りざお⇨池で魚を釣ることができる。エサが必要⑯かさ⑰たて⑱スコップ⑲おの⇨森で使うと"まき"を作る⑳剣㉑石

勝手気ままにオリエンテーリング

NATURE ナチュレ

MSX 2/2+VRAM128K

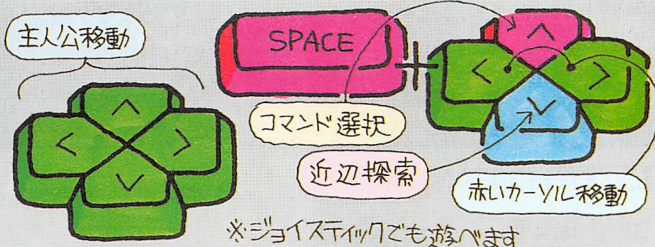
by MU—

主人公移動

SPACE + コマンド選択

近辺探索

赤いカーソル移動

※ジョイスティックでも遊べます

ここは、波の音だけがこだまする静かな島。かっては人も住んでいたようだが、いまはその気配すらもない。この島に散らばっている37個の青い玉を見つけだすことがプレイヤーの目的だ。なぜかって？ うーん、特に理由はないんだが、なんとなくワクワクするでしょ？ 37個の青い玉を集めたら、ひょっとしてどんな願いでもかなったりするかもしれない、なんて。さあ、冒険に出発しよう。

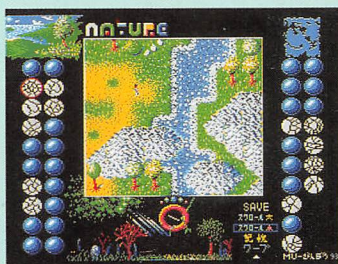
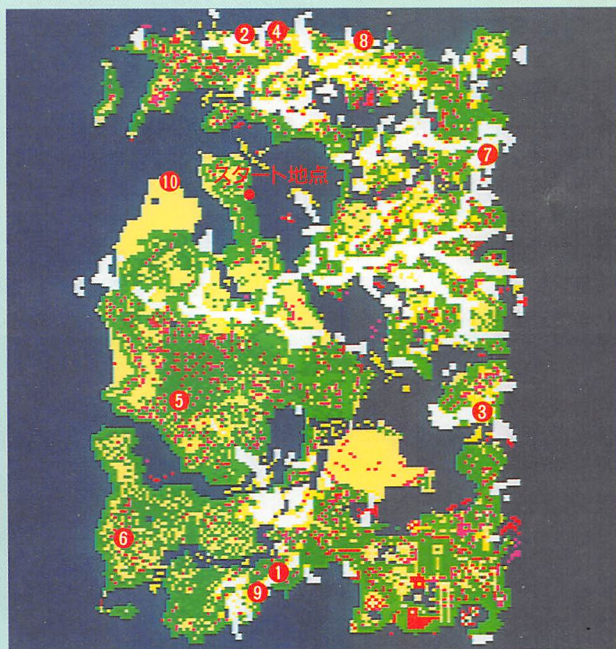
タイトル画面で、STARTかCONTINUEを選択する

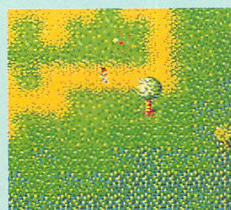
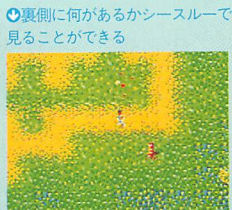
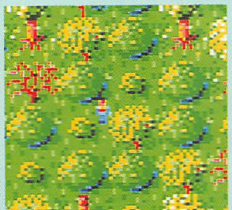
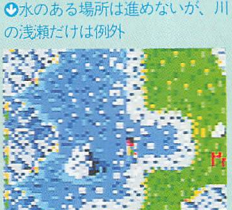
いざ冒険に出たものの、なんの根拠もなくぶらぶらと歩いていては、とてもじゃないが青い玉は見つからないだろう。そこで主人公は、唯一のアイテムであるコンパスを使って青い玉を探していく。コンパスといっても、これはレーダーみたいなものだ。

画面の両端にある石板のようなものは、ひとつひとつが37個の青い玉に対応している。赤いカーソルで石板を指定すれば、対応する青い玉のある方向を、コンパスの針が指し示す(スペースキーを押して離すとコンパスは動く)。周囲に青い玉があるなと思ったら、近辺(足元)の探索を行う。見事見つかれば次の玉へ。果たしてすべての青い玉を見つけることができるだろうか……。

現在の状況をディスクにセーブするには、画面右下にあるコマンドのなかから、「SAVE」を選ぶ。また、「スクロール大」および「スクロール小」は画面の切り換わる範囲を設定する。「記憶」は主人公が今いる位置を記憶。「ワープ」は記憶した場所に一瞬で移動する。なお、「記憶」と「ワープ」はカーソルを合わせたあと、もう一度スペースキーを押して実行する。（シゲル）

さあ、冒険に出発

ゲームをはじめたのはいいけれど、マップが広くてどこを歩けばいいのかわからないかもしれない。それに、37個の青い玉は島の隅から隅まで、いたるところに散らばっている。そこで、ゲーム序盤の進めかたを紹介してみよう。また、石板の左上を1番とし、縦に数えて10番目までの石板に対応する青い玉のだいだいの位置を、右のマップに書き記しておいた。こちらも冒険の参考にしてほしい。

フィールド画面の下にある丸いものがコンパス。これが差し示す向きをたよりに青い玉を探す

スタート地点からは19番目の青い玉が近い。コンパスの向きをたよりにまずは北に進もう

どうやら北の岬に青い玉があるらしい。足元を調べていると、オッ、発見

木などの障害物は多い。その裏側を通過しようとすると……、

裏側に何があるかシースルーで見ることができる

一見、通れそうもないところもすきまをぬって通過できる

水のある場所は進めないが、川の浅瀬だけは例外

赤い建物は家のようだ。特に意味はないのだが、妙に雰囲気がある

微妙な操作、タイミングがポイント

カー

MSX 2/2+ VRAM64K

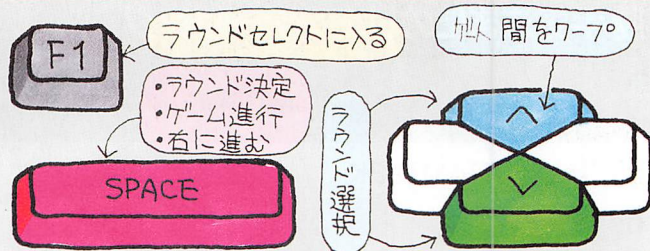
※ターボRは標準モードで

by 伊藤直輝

F1 ラウンドセレクトに入る

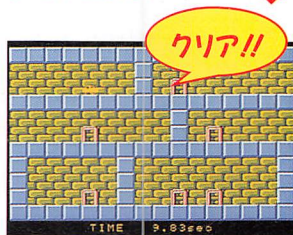
SPACE
・ラウンド決定
・ゲーム進行
・右に進む

ゲート間をワープ

ラウンド選択

↑ちょっとシンプルなタイトル画面。でも"カー"のロゴがなんとなくかっこいい？

↑ラウンド選択画面難易度によって各ラウンドの目標タイムが設定されている

↑ゲートのところでカーソルキーの上を押すとワープ

↑ワープ後、ブロックにぶつからないように注意しよう

↑クリアすると、画面下にタイムが表示される。ベストタイムの場合は黄色で表示

車を左右に移動、またはタテの座標が重なっているゲートのあいだをワープして、ターゲットの「K」をできるだけはやく全部取ることがこのゲームの目的。ゲーム自体は一見ありがちだが、この『カー』のポイントは車の操作。これが意外に難しく、スペースキーを押しているときは右、押していないときは左に移動するというもので、慣れるまではなかなか思うように操作できない。しかも、車はほうっておくとどんどん加速していき、慣性がついて方向転換がすぐにできなくなったり、一定以上のスピードになると「K」を素通りして取ることができなくなる場合もある。また、車がブロックに衝突すると、その時点で即ゲームオーバー。ラウンドの最初からやり直しとなる。かなりシビアな状況でプレイしなければならないのだ。なお、画面の右端と左端はつながっているので、ブロックがなければワープすることもできる。

■自分自身の限界に挑戦！

このゲームには難易度の異なる9つのラウンドが用意されており、それぞれに目標タイムが設定されている。目標タイムはラウンド選択画面で表示されるので、それをめざしてがんばろう。目標タイムをクリアすれば、自分の出したベストタイムが新しい目標タイムとなる。慣れてくると最初に設定される目標タイムをクリアすることは容易になるので、あとは自分自身の限界に挑戦だ。

■攻略のポイント

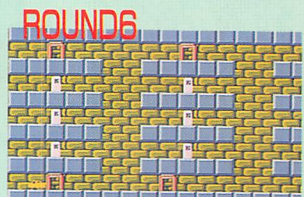
まずは、車の加速の具合と方向転換のタイミングをつかむこと。そして、広い場所では必要なとき以外できるだけ方向転換をしないようにし、タイムを節約する。逆に、狭いところではスペースキーを連打し、ブロックに衝突してしまわないように注意しよう。（郎太）

ROUND 2～9を紹介

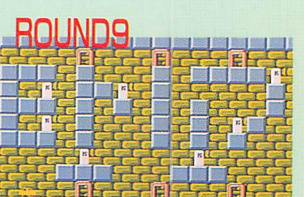
↑それほど難しいラウンドではないが、画面中央の狭い場所では気をつけよう

↑画面右下の「K」を取る場合は慎重に。スペースキーの連打だ

↑落下中の左右移動がポイント。ブロックに衝突してしまわないように注意

↑「K」とブロックが接近している場所が多い。やや難易度の高いラウンドだ

↑比較的簡単なラウンド。ワープのタイミングさえはずさなければすぐにクリアできる

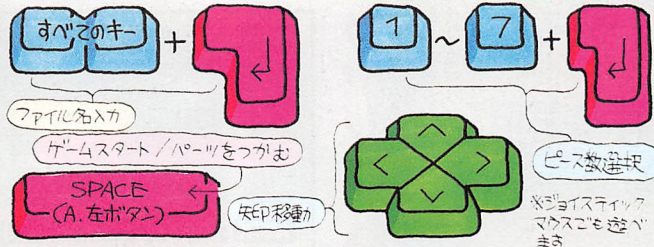
↑「K」の数は少なめだが、すべて取りにくい場所にある。けっこう苦労しそう

↑かなりのテクニックが要求される、超難関ラウンド。簡単にはクリアできない

↑ROUND8にくらべるとやや簡単だが、このラウンドもかなり難易度が高い

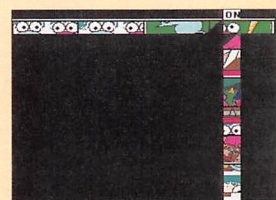
これであなたのCGがみるみるパズルに
洋食専門店Puzzu ようしょくせんもんてん・パズー

MSX2/2+ VRAM128K ※ターボRは標準モードで

by LNK

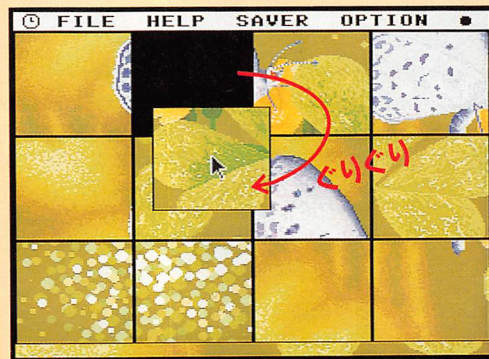
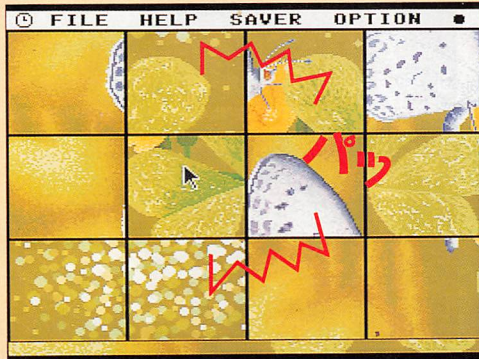
すべてのキー + ↲ ファイル名入力
ゲームスタート/パーツをつかむ
SPACE (A、左ボタン)
1 ～ 7 + ↲ ピース数選択
矢印移動
※ジョイスティック、マウスでも遊べます。

このゲームは、スクリーン5、7、8のそれぞれのCGをパズルにできることが最大のウリ。そして、マッキントッシュに似せたという操作性もウリだ。ジョイスティックやキーボードでも遊べるが、ぜひマウスで遊んでほしい。

パズル用に読み込めるファイルは、スクリーン5、7、8のBSAVE形式のファイルで、拡張子が.S?O(?には、任意の文字、Oには、5、7、8のいずれかが入る)のもの。また、パレットが別ファイルの場合は、同じファイル名で拡張子が.PLO(Oは、5、7、8のうちのグラフィックと同じ数字)があれば同時に読み込む。

パズルの画面になると、あとはすべてマウスで操作できる。基本的には、ピースやコマンドをドラッグ(マウスのボタンを押したまま、マウスを動かして選択し、ボタンを離すと決定する)でできる。見本には、CGコンテストより築地琢郎の『オオルリシジミ』を使用した。(お)

スクリーンセーバー「SLOT」。『TOMCAMP』のCGを使用した

★メニューの解説

①現在時刻と、ゲームをはじめてからの経過時間を見る
②SAVEしない、LOADしない:ダミーなので、なにもしない/Quit:いまのパズルを終了し、メニューにもどる
③ちょっとまて!:直前に入れ替えたピースを元に戻す/かくにん:正しい位置にあるピースを知らせる/かんせいず:完成図を見る
④スクリーンセーバーの、起動までの時間と種類を設定
⑤シャッフル:ピースを置きなおし、経過時間をリセットする/Black、White:枠の色を、黒、白に設定する
⑥●のとき、マウス、◆のときはジョイスティックまたはキーボードであることを示す。このマーク、または画面右下をクリックすることによって切り替え可能

「かくにん」の機能で、いま正しい位置にあるピースを確認

こうしてボタンを押したままピースを動かす

置きたい場所の上でボタンを離すと、ピースがいれかわる

6×16の、96ピース。緑ばかりでよくわからない

完成した。さすがに12ピースなんてかんたんかんたん

自分で描いたCGも

もちろん、自分で作ったCGもパズルにすることができる。描いて、『～Puzzu』の入っているディスクにコピーするだけだ。右は、『ルーシャオの冒険』のCGをパズルにしてみたところ。

これが完成図なのだが、もとどこちゃごちゃだったのだ

最高に難しい192ピース。気長にがんばれー

TOOL

ファンダムアネックス ツール専門館

「ツール」

PART1

みるみる変身、デジタイズマジック

HENGE

MSX 2/2+ VRAM128K by SUGAエンタープライゼス

誰もが持っている、変身願望をMSXでかなえてくれるステキな変身ツールを紹介しよう。これさえあれば、狼男やターミネーターとか、思うままの変身が可能(のはず)だ。

満月の夜に、じわじわと変身していく狼男よろしく、映画やテレビではさまざまな変身シーンがお目見えする。

かつて、このような変身シーンは、その過程を1コマ1コマ撮影していたため、わずか数秒でも膨大な時間と労力を必要としていた。ところが、コンピュータによるハイテク技術の導入により、そんな面倒な撮影ともオサラバして、手軽に変身シーンが作れるようになった。こうしたコンピュータ技術のことを「モーフィング」とか「モーファ」と呼んだりしている。

近頃は、TVのCMや映画などで、モーフィング・テクニックを使った作品にお目にかかる。ここで紹介する『HENGE』は、MSX版モーフィング作成ツールだ。

デジタイズしたグラフィックがあれば、よりリアルにモーフィングが楽しめる

ON AIR

『HENGE』におけるモーフィング原理は本誌50ページで解説するとして、ここではモーフィングを楽しむまでの手順を追いながら、『HENGE』の操作方法を紹介しよう。なお、下の写真は作者の送ってきたCGをもとに編集部が作成したモーフィングのサンプル、題して『00ワンダフル』だ。また、作者のサンプル作品も付録ディスクに収録してあるよ。

どこにでもあるプッシュホンが、またたく間に犬に変身し、また元どおりに。ちなみに、国際電話のアレとはまったく関係ありません

付録ディスク収録ファイルについて

※『HENGE』は圧縮ファイルとして収録してありますので、複写・解凍作業が必要です。

HENGE.BAT 起動バッチファイル

HENGE.BAS メインプログラム

COP.BAS BSAVE形式のセーブされたCGを「ゲンガ」データに変換するプログラム

拡張子「COP」のファイル
「ゲンガ」データのサンプルファイル

拡張子「DAT」のファイル
「DATA」データのサンプルファイル

拡張子「SC8」のファイル
「PICTURE」データのサンプルファイル

なお、ターボR以外の機種で起動する場合は、行20の「TR=100」を「TR=0」に、また行270をREM文に直すと、処理が速くなります。

→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

ファイルの種類

『HENGE』であつかうデータファイルには、「ゲンガ」(拡張子COP)、「DATA」(拡張子DAT)、「PICTURE」(拡張子SC8)の3種類がある。

モーフィングには、変化前と変化後の2枚のグラフィック、つまり原画A、Bが必要だ。この原画が「ゲンガ」データとなる。これはCGを64×64ドットに切り抜き、BASICのCOPY命令でセーブしたものだ。CGの切り抜き、変換はファイル「COP. BAS」を実行する。ロードするCGのファイル名(拡張子含む)と、変換後のファイル名(拡張子含まない)を入力する。CGは都合上、パレットデータを必要としないSCREEN8が望ましい。入力が終わると、CGと64×64ドットのカーソルが表示されるので、切り抜きたい場所までカーソルを移動させてスペースキーを押せばいい。

「DATA」は、変化前のどの部分が変化後のどの部分になるのかを指定したデータだ。

「PICTURE」は、変化の過程を1枚のグラフィックに収めたもの。実際、モーフィングの鑑賞には、この「PICTURE」だけがあればいい。これをロードした後に、【カンショウ】コマンドでほら、動く動く。

画面説明

①鑑賞画面：作成したモーフィングはこの画面で鑑賞する
②左DATA画面：モーフィングの材料となる変化前の「ゲンガ」がこの画面にロードされる
③右DATA画面：左データ画面と同様。変化前の「ゲンガ」がこの画面にロードされる。この画面と左DATA画面において「DATA」の作成をおこなう
④BOX作成画面：POINTコマンド実行時において、DATA画面内の十字カーソルのX，Y座標とBOX番号、BOXの頂点などのデータが表示されている
⑤コマンドメニュー：コマンド一覧が表示されている。ここよりコマンドを選択する
⑥ロードした原画のファイル名：拡張子COPは省略されている

エディット

⬆実行中にファイル名を入力するときは、拡張子はいらない

『HENGE』の基本操作は、カーソルの上下でコマンドの選択。スペースキーでコマンドの実行。ESCキーがキャンセル。

モーフィングのエディットは、まず「ゲンガ」データのロードから。【ゲンガ】コマンドを実行し、左右のDATA画面のどちらに「ゲンガ」をロードするかカーソルで指定してスペースキー。ファイル名を入力し、リターンキーでロードする。

次は「DATA」の作成。【POINT】コマンドを実行する。ここでは、変化の範囲を指定する。指定は左右のDATA画面にBOX(箱)を描けばいい。BOXは0～9番まで用意され、DATA画面の番号nのBOXが、片方のデータ画面の番号nのBOXに対応して変化する。

BOX作成画面の4つの点は、BOXの頂点を示し、そのなかの十字マークが指定できる頂点を示している。4つの点の中央にはBOXの番号が表示されている。BOXの作成は、BOXを形成する4つの頂点を指定してやればいい。BOXどうしが重なってもかまわないが、このときは番号の大きいBOXを優先して変化させている。またBOXはすべて使う必要はない。

「DATA」の作成が終わったら、「PICTURE」の作成。これは、【サクセイ】コマンドを実行する。作成を中断したいときはスペースキーを押しつづける。完成した「PICTURE」は【ページ】コマンドで見ることができる。【カンショウ】コマンドでモーフィングを鑑賞できる。

なお、「DATA」および「PICTURE」は、【SAVE】、【LOAD】コマンドでディスクにセーブ、ロードができる。

●POINTコマンドでのキー操作

【カーソルキー】十字型カーソルの移動。SHIFTキーとの併用で2ドットずつ動く
【リターンキー】左DATA画面、右DATA画面の切り替えをする
【スペースキー】BOXの頂点を決定する。同時にBOXも描かれる
【INT】or【DEL】左右のDATA画面に描くBOXの番号を変える
【,】or【.】BOXの4つの頂点の選択
【C】カーソルの色を変える。押すごとに15色がローテーションする
【S】作成した「DATA」をメモリーにセーブする
【L】メモリーにセーブした「DATA」をロードする

⬅BOX指定の手順を連続写真で紹介。BOXの上辺と底辺は、X方向に水平になるように、自動的に調節される

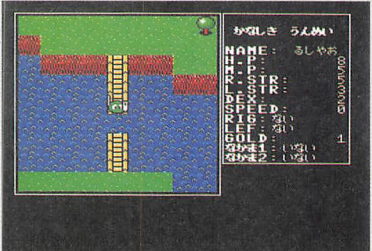
⬆「DATA」の作成が終わったところ。じっさいに「DATA」としてディスクに保存されるのは右上のワク組みの部分

⬆【サクセイ】実行中。機種によって違いはあるが、30分から1時間ぐらいはかかる

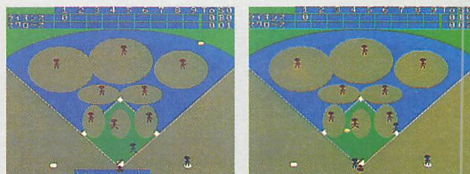
ファンダム パドック

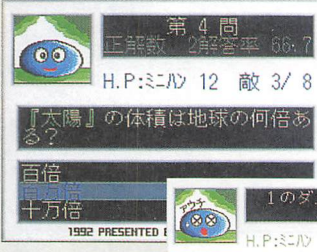
8作品のこれからを検証する

ここに並ぶ8頭、いや8作品は今回の選考会で次点、保留、もしくはデスク(コルサコフ)のポリシーで今回の採用から落とされた作品だが、一度読者に問うてみたい。これらの作品を見てぜひ、採用してほしい作品とその理由を書いてハガキで送ってきてほしい。100人以上の熱い支持を得た作品は4−5月情報号で採用！

ロールプレイング 悲しき運命 by 沢田広正

●スライムが主人公のRPG。操作感覚がおもしろく、よくできていた。

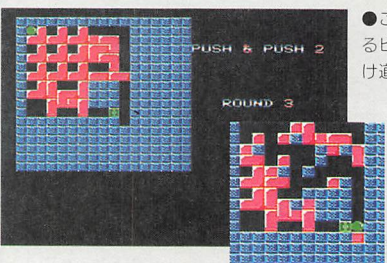
この作品の審査点は採用基準を大きく越えていたが、コルサコフからシステムに不備があるとの指摘を受け、今回は保留となっている。しかし、これは最有力採用候補作品にちがいない。

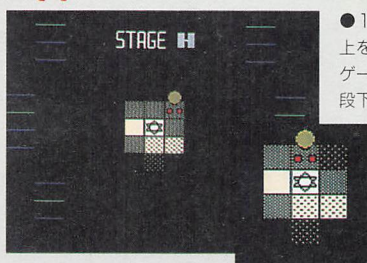
スポーツ 草野球 by ドラキチ

●ルーレットで守備範囲、守備力、攻撃力を設定してプレイボール。投げて打つだけの2人対戦野球ゲームだ。打った球はアウト地帯(写真のグランド内で丸の部分)に落ちるとアウト、それ以外の場所に落ちればヒット。野球盤のようなゲームで、選考会では白熱した試合が展開された。シンプルなおもしろさがある。

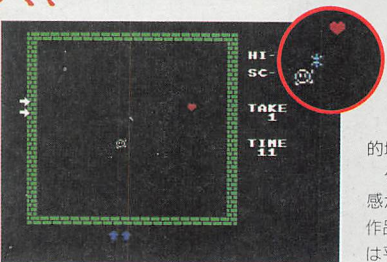
クイズ SATOX QUIZⅣ by SATOX SOFT

●3択クイズに正解すると、敵がダメージを受け、まちがえると自分のHPが減っていく、RPG風クイズゲーム。問題は全部で167問。このタイプはアーケードゲームや同人ソフトでよく見かけるので、そこがデスクほか古参編集者の気に入らないようだ。

アクション 怪人爆弾男 by PUNISH OF LOVE

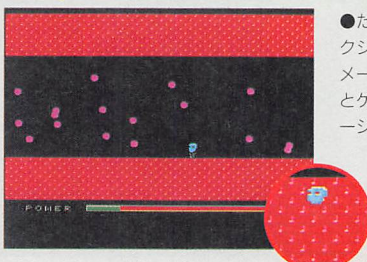
●いくつかの種類の爆弾を投げ合う2人対戦専用のアクションゲーム。数多く用意してあるステージや、独特な対戦感覚におさだやあじの審査点は8点。2人対戦にしてある以外おもしろさが見受けられないという意見でコルサコフの審査点は1点である。

パズル PUSH & PUSH2 by Msk

●ごっちゃごちゃになっているピンクのブロックを押しのけ道を作り、ゴールを目指すパズルゲーム。押されたブロックがブロックと重なると、そこの部分が壁となり、なんでもかんでもブロックを押しまくると、道がふさがれ自分の首をしめるハメに。

パズル マイアミの風 by 溝渕晃生

●1〜4段階の強度を持った床の上を歩いてゴールを目指すパズルゲーム。床の上を歩くと強度が1段下がる。強度が0になると床が消える。そうしてすべての床を消してからゴールにたどりつけばクリアだ。きれいにまとまっている作品だが、インパクトとなるものがない気がする。

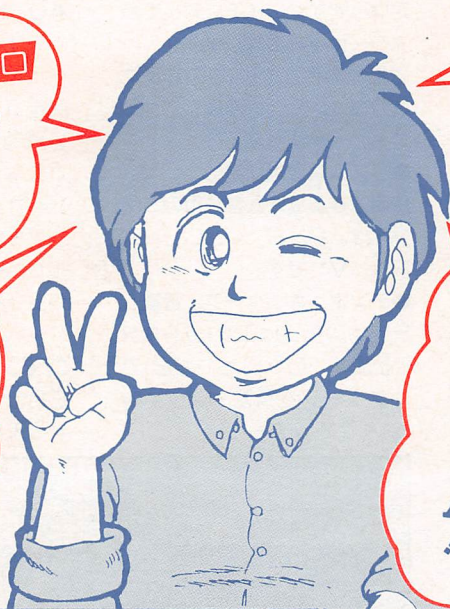
アクション PAKO by しろいからす

●マウス操作のアクションゲーム。風船みたいな「PAKO」を、壁や障害物にぶつけないように横と下から風を送って、目的地に導く。

ゲームにちょっとした緊張感があっておもしろい。この作品に対する審査員の審査点は平均的だった。

アクション AC by 村本勝俊

●ただひたすら弾をよけまくるアクションゲーム。弾にあたるとダメージを受け、パワーがなくなるとゲームオーバー。また、大ダメージを受けそうなときは、地面にもぐって(パワーが減少する)回避することもできる。このタイプはマンネリ化しているので、いまいち審査点がのびなかった。

〈あて先はこちら〉〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ファンダムパドック」係まで。ハガキに採用してほしい作品を、ひとつ書いて送ってきてください。アンケートハガキのメッセージ欄に書いてきてもかまいません。

プログラムが
自分で作れるようになる
パソコン
MSX対応
講座
ぜったい役立つ
くわしい案内資料が
もらえる！
MSX
無料です！
このハガキを今すぐポストへ
見るだけでもぜったいトクする！
表面に記入してすぐ出して下さい
キリトリ線

300種類のプログラムが、遊びながら覚えられる！
これでキミもパソコン名人。
パソコンサイコロ
ニックネーム投票集計
暗号作成&解読
キミだけに教える300のプログラム！
ハガキをポストへ！
★キミはパソコンを使いこなしているか？
買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまうし機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何といっても自分でプログラムが作れるようになることがいちばん！その方法はあんがいやさしいのだ！
★プログラムが作れれば楽しさ100倍!!
あきらめていては絶対にソン！このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう！プログラムが作れる！グラフィックも思いのまま！BASICだってよくわかる！キミだけのオリジナルゲームを作ってみんなをアッといわせる本当のパソコン実力者になれる！
★グラフィックも思いのまま！
★自分で作ったプログラムで楽しもう！
MSX対応パソコン講座
ターボパワーのパソコン講座で、ともだちに差をつけろ！
すぐ役立つ！講座案内資料
無料送呈
プログラムが作れるようになる！
さあ！今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう！切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ！
(財)電子技術教育協会
〒169 東京都新宿区高田馬場4-2-38
☎東京 03(3200)5713

付録ディスク収録ファイルについて

『FM OPLL MUSIC EDITOR Ver.2.1』は以下のファイルで構成されています。
FME. COM　メインプログラム
FFL. BIN　ファイラー(ファイル管理プログラム)
BGM680. BIN　演奏プログラム
CONFIG-F. E02　アプリケーション設定用テキストファイル
DATETIME. BIN　日付、時間の設定アプリケーション
FMK2. BIN　鍵盤機能(キーボードを使って音を出す)アプリケーション
INE. BIN　アプリケーション。ユーザー音色エディタ
AAA. IST　ユーザー音色エディタ「INE. BIN」用初期データファイル
FME-USER. TXT　マニュアル(テキストファイル)
※ファイル内容の詳細については、「FME-USER. TXT」を参照してください

MML入力方式のOPLL演奏ツール

FM-OPLL MUSIC EDITOR Version2.1

MSX 2/2+ VRAM128K by めまみろ

『FM-OPLL MUSIC EDITOR Ver.2.1』(以下『FME』)は、MML入力でOPLLに直接データを書き込み演奏させるツール。テンポずれもおきないので快適だ

FM-OPLL MUSIC EDITOR Version2.1

使用マニュアル

起動方法：MSX-DOS1上で
FME【RETURN】

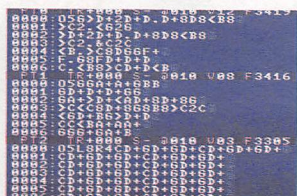
画面説明および操作方法

●パートNo.(図1－①)……FM音源のチャンネル。0～5および、リズム音源の場合は「RHYTHM」と表示されます。【F3】で1パート上、【F4】で1パート下に移動します。

●ライン(図1－⑤)……現在何行目かを示しています。1行あたりの文字数は25文字までです(行が変わってもMMLは続いていると見なされます)。行の最後のリターンマークも1文字とみなされますので注意してください。また、1パート内の文字数は4096文字で、残り文字数も表示されます(図1－⑦)。

●カーソルの移動
【CTRL】+【W】でパート内の1ページ(=6行)上、【CTRL】+【Z】で1ページ下に移動します。【F1】または【HOME】でパートの先頭行、【F2】で末尾行に移動します。

MMLコマンド

●音色、音長、音程、休符
音色は@n(音色No.nはBASICと同じ)です。音長はLn(1≦n≦64)で初期値を設定し

BASICと同様MMLで入力するので使いやすく、データの修正も簡単

ます。音程はC～Bがド～シに対応しており、+、#、-も使用できます。休符はRnです。音程、音長をCnのように指定するのはBASICと同様ですが、休符Rnのnを省略した場合、音長はLで設定した初期値になります。タイまたはスラーの指定は&ですが、休符に対してのスラーは無効になります。「.」で指定の長さの1.5倍の音長になります。「.」は連続してつけてもかまいません。

●リズム音源用MML
使用できるリズム音源用のコマンドは、B、S、M、C、H、Rn、Vnです。

●テンポ、オクターブ、音量
テンポの指定はTn(57≦n≦255)です。On(1≦n≦8)でオクターブを指定します。また、<でオクターブを1つ下げ、>でオクターブを1つ上げます。音量の指定はVn(0≦n≦15)ですが、[で音量を1つ下げ、]で音量を1つ上げることもできます。

●その他のMMLコマンド
Yr, dで、FM音源チップのレジスタrに数値dを書き込みます。Wnとすると、指定した長さnのぶんだけ何もしません。;はREMを示します。次の;までがコメントです。

●ラベル
この『FME』ではMML中にラベルを設定することができます。設定コマンドは/n(0≦n≦15)です。:n<cでカウントがcになるまでラベルnに飛び(戻り)ます。また、:n=cでカウントがcになった時点でラベルnに飛び(戻り)ます。*でカウントを1にします。

コマンドモード

ESCキーでコマンド入力モードに入ります。

図1

図2

図3

CONFIG-F. E02の書式：全部で6行の要素からなるテキストファイル。“>”ではじまるアプリケーション登録行が5行、“|”ではじまるユーザー定義音色ファイル登録行が1行ある。“>”の行は順にF5キー、F6キー、F7キー、F8キー、ファイラに定義される。
各行の書式は、アプリケーション登録行の場合、1文字目に“>”、2文字目からアプリケーションのファイル名8文字、拡張子3文字(計11文

●音色、音量の初期値、同じMMLパートの設定の設定など
@nで音色No.の初期値(図1－③)、Vnで音量の初期値(図1－④)を設定します。これらはMML中で@nやVnが出てくるまで有効です。また、同一MMLを2つ以上のパートで演奏させることが可能です。Pnでパートn－1と同じMMLを演奏できます。ただしMML中に@nやVnがある場合@nやVnの初期値が無効になりますので注意してください。設定パートは、音色の初期値の左側にSnと表示されます。Pn＝0で同一パートの設定をなしにします。トランスポーズの設定はT(図1－②)です。なお、FM音源チップの＃16～＃28、＃26～＃28のFM－OPLL設定値(図1－⑥)が表示されます。

●演奏コマンド
【M】でメモリ上にデータを作成し、演奏を開始します(図2)。【P】で演奏、【S】で停止、【F】で早送り、【Q】でこのモードを抜けます。

●制御コマンド
【D】でディスク上にデータを作成します(「～．MM3」)。⇒アプリケーションマニュアルのBGM68Ø．BINの項参照。【Q】で「FME．COM」を終了し、DOSに戻ります。【S】でプログラムをセーブ(図3)します。(「～．FME」)。【ESC】でキャンセル、【F1】または【HOME】でファイル名の入力、【RETURN】で決定。また、【F5】でファイル一覧を見ることができます。【L】でプログラムをロードします。

エラーメッセージ

・CONVERT ERROR……コンバート中にエラーが発生した(MMLの文法上の誤り)。
・OVER FLOW……各パラメータの数値が大きすぎる。
・MULTIPLE LABEL……すでにラベルが定義されている。
・LAVEL NOT FOUND……ラベルが未定義である。
・NOT MEET……PASS AとPASS Bのデータの個数があっていない。
・NO FM OPLL!!……FM－OPLLがない。
・OUT OF MEMORY!……メモリが足りない。
・WRONG SAME PART……同一パート指定の不正。

FM-OPLL MUSIC EDITOR version 2.1

アプリケーションマニュアル

この「アプリケーションマニュアル」は、『FME』の作者めまみろの作成したマニュアルをもとに作成した簡易版です。この『FME』ではユーザーがアプリケーションを作成できるように各データを公開していますが、ここでは主要な部分のみ解説しています。詳細は付録ディスク収録の「FME－USER．TXT」を参照してください。

CONFIG－F．EØ2について

『FME』のアプリケーションを設定するファイルです。
>FILENAMEBIN=B:F6
のような形(※下参照)で、1～5行目をファイル名、サイズ(A＝10ØH、B＝20ØH……)、コメント(：の後)を設定し、
] INSTDATAIST
のような形で、ユーザー定義音色「～．IST」を設定します。

BGM68Ø．BINについて

ディスク上に作成したデータ(「～．MM3」の『FME』用演奏プログラムです。BASIC上で演奏させることもできますが、『MSX－DOS TOOLS』が必要です。詳細は「FME－USER．TXT」を参照してください。

あらかじめ用意されているアプリケーションについて

この『FME』には、あらかじめ3本のアプリケーションが添付されています。以下に使用法を説明します。

●DATETIME．BIN
これは「FME．COM」上で動く日付、時間を表示(設定)するものです。初期設定では【F5】または【F8】で呼び出されます。プログラム画面に戻るには【Q】で、時間などの再設定は【S】です。このとき【ESC】でキャンセルできます。

●FMK2．BIN
これは「FME．COM」上で動く鍵盤機能です。6重奏まで可能です。初期設定では【F6】で呼ばれます。カーソルキーの左右で音量を変更し、上下で音色No.を変更します。【HOME】でプログラム画面に戻ります。鍵盤とキーボードの対応はディスプレイ上に表示されます。

●INE．BIN
これはユーザー音色エディタです。初期設定では【F7】で呼ばれます。音色ファイルをロードしたあとで、指定したい部分にカーソルを動かし、【F3】で増加、【F2】で減少します。音色名の変更は【F5】で、【INS】で音色No.を＋1、【DEL】で－1します。【SELECT】で1オクターブ上げます。【CTRL】＋【S】で音色ファイルをセーブ(「～．IST」)、【CTRL】＋【L】で音色ファイルをロードします。【CTRL】＋【Y】で音色データをメモリ(VRAM)にセーブ、【CTRL】＋【Z】でメモリ(VRAM)からロードです。キー対応は【C】がド、【F】がド＃、【V】がレ、【G】がレ＃、【B】がミ、【N】がファ、【J】がファ＃、【M】がソ、【K】がソ＃、【,】がラ、【L】がラ＃、【.】がシです。

FME－BIOSについて

『FME』ではRAMの1Ø3H～をFME－BIOSとして使用しています。FME－BIOSはアプリケーションが使用してもかまいませんが、F55EH～がワークエリアとなっていますので、この領域を使わないように注意してください。

VRAMについて

『FME』ではVRAMの一部をアプリケーション等の格納領域として使用しています。VRAMで注意すべき領域について以下に示します。

・4ØØØH～DFFFH……「BGM68Ø．BIN」および「FFL．BIN」、ならびにアプリケーションの保存
・EØØØH～FFFFH……RAM(8ØØØH～)の退避
・1ØØØØH～11AFFH……BGMデータ作成領域
・11BØØH～11FFFH……予約
・12ØØØH～123FFH……ユーザー定義音色データ
・124ØØH～1DFFFH……予約
・1EØØØ～1FFFF……FME－BIOSのINP_FLを呼んだときのRAM(8ØØØH～9FFFH)の退避

アプリケーション作成上の注意点

①8ØØØHから始まるBSAVE形式のファイルであること
②大きさは2ØØØHバイトであること
③VRAMのØ1BAH～Ø1FFFHと、RAMの8ØØØH～9FFFH以外を使わないこと
④帰るときは、SP以外は壊れていてもよい。また、SPが壊れているときはFME－BIOSのRETURNへジャンプすること
⑤FME－BIOSは使用してもよいが、内部を直接呼んではいけない

字)、13文字目に“=”、14文字目にファイルサイズを表す1文字(256バイトごとにA、B、C、D……)。ユーザー定義音色ファイル登録行の場合、1文字目に“]”、2文字目からファイル名8文字、拡張子3文字。ファイル名や拡張子がそれぞれ8文字や3文字より短い場合は空白で埋める。
なにも登録しない場合でも6行の要素をすべて書くこと。“；”以降はコメントとして無視される。空行も無視される。

アマチュアプログラム最高峰の天文ソフト

星彩 せいさい

MSX turbo R 専用

by Toxsoft

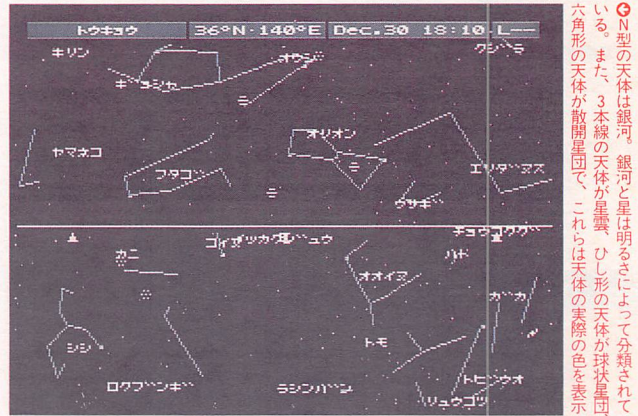
この『星彩』は、多機能かつ非常に情報量の多い天文シミュレータだ。これまでにもファンダムに天文シミュレータはあったが、これほどのものは初めて。ぜひ、あなたのディスプレイでこのすばらしさを実感してほしい。

■画面説明

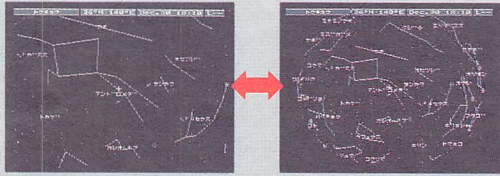
黄色の線は地平線、十字は天頂を表す。また、画面の上のほうには現在の設定状況が表示されており、左から、観測都市、緯度および経度、観測時刻、時刻環境の表示部となっている。

■基本操作

・観測時刻変更……Ｆ１キーで観測時刻変更モードに入り、カーソルキーの左右で変更か所を選択、上下で変更し、リターンキーで決定する。

・視点変更……カーソルキーの上下左右で15°ずつ視点を移動できる。また、"N"、"S"、"E"、"W"キーを押すことにより、ダイレクトに北、南、東、西を向くことも可能。　（郎太）

➔N型の天体は銀河。銀河と星は明るさによって分類されている。また、3本線の天体が星雲、ひし形の天体が球状星団、六角形の天体が散開星団で、これらは天体の実際の色を表示

拡大/縮小機能

Ｆ３キーで画面の拡大、Ｆ８キーで画面の縮小ができる。拡大すれば星座のかたちをよく知ることができ、また、縮小すればより広い範囲を眺めることができる。最大限に縮小すると、天球儀のような感じになる

画面表示制御

Ｆ２キーで画面上の天体の表示に関する制御を行う。カーソルキーの上下で項目選択、左右で変更、リターンキーで終了

〔画面表示制御項目〕

星の数……画面に表示する星の数を変更する。星の等級に従い、500～1619の間で調整

星雲など……星雲、星団、銀河の表示の有無

線……星座の線の有無

星座名……星座名の表示を変更する。OFF（表示しない）、日本名、ラテン名、略号

星の名前……一等星以上の名前の表示。OFF、日本名、ラテン名

星雲名……星雲、星団、銀河の名前の表示。OFF、日本名、学名

観測都市/時刻環境変更

Ｆ５キーで観測都市の変更が可能。カーソルキーで選択し、リターンキーで決定。Ｆ６キーで時刻環境を変更。カーソルキーの上下で項目選択、左右で変更、リターンキーで終了

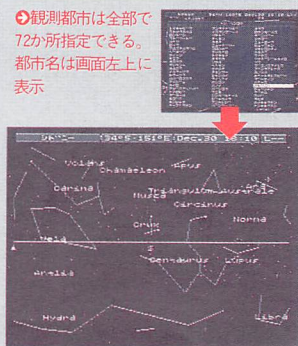
〔時刻環境変更項目〕

計算時……現地時（現在の観測都市での時刻）、日本時（日本での時刻）、現在（MSXの内蔵時計の時刻）、世界時（グリニッジ標準時）のうちのいずれか（時刻環境表示部の左に、それぞれL、J、N、Gが表示される）

サマータイム……サマータイムの指定（指定すると、時刻環境表示部の中央に"D"が表示される）

繰り上がり……観測時刻を変更するときに、自動的に上の位の繰り上がり、繰り下がりをさせるかを指定する

時差（日本）……日本時と世界時の時差を設定。本来は９時間だが、この『星彩』では変更が可能。観測都市が外国の場合で、計算時が日本時か現在に設定されているときのみ有効

➔観測都市は全部で72か所指定できる。都市名は画面左上に表示

その他の機能

表示環境変更

Ｆ７キーで表示環境を変更する。カーソルキーの上下で項目選択、左右で変更、リターンキーで終了

〔表示環境変更項目〕

言語……メッセージの表示言語の変更。日本語または英語。メッセージを英語に設定した場合、星座名などを日本名で表示できなくなる（ラテン語、略号、学名のみ）

インタレース……ノンインタレース表示かインタレース表示かを選択

同期……同期を内部か外部のどちらかに設定する。外部に同期を合わせる場合、コンポジット信号が出力されないので注意。詳しくは、BASICのSET VIDEO命令の項目などを参照。通常は内部に同期を合わせておく

ヘルプ

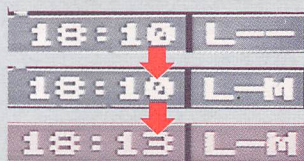
Ｆ10キーでヘルプ画面を表示。最初にファンクションキー内容。次に、画面上の天体についての凡例を表示する

セーブ

〔CTRL〕＋"S"で、ディスクに日時以外の設定をセーブする。次回からはこの設定が初期値となる

キーマクロ設定/実行

キーマクロ　トウロクチュウ

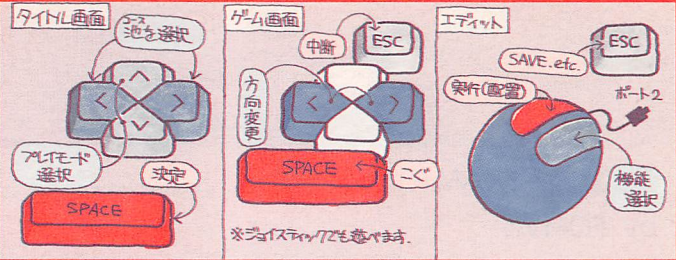
Ｆ９キーでキーマクロを登録、Ｆ４キーでキーマクロを実行。たとえば、時刻を３分ずつ進めたい場合は①Ｆ１キーで観測時刻変更モードに入り、設定したい項目（分の位置）にカーソルを合わせる②観測時刻変更モードを抜け、Ｆ９キーでキーマクロ登録モードに入る。このとき、画面中央にメッセージが表示される（カコミ右上の写真）③設定したい機能のキー（観測時刻変更＝Ｆ１キー）、続けて変更分（カーソルキーを上に３回）を押し、リターンキーで決定する④設定後、Ｆ４キーを押すごとに時刻が３分ずつ進む。キーマクロ実行中は、時刻環境表示部の右に"M"が表示される（カコミ右の連続写真）

誰でもいいから勝負だ！
池のボートで勝負だ！

MSX turbo R専用

by MOー

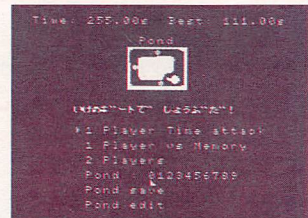
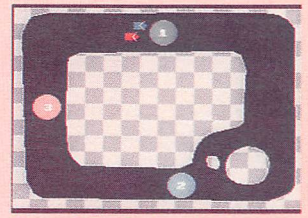
タイトル画面
コース 池を選択
プレイモード選択
決定
SPACE

ゲーム画面
中断
ESC
方向変更
SPACE
こぐ
※ジョイスティックでも遊べます.

エディット
ESC
SAVE.etc.
実行(配置)
ポート2
機能選択

レースゲームといえばカーレースが定番。しかし、これはかなりめずらしいボートのレースゲームだ。きっと車のレースゲームにないおもしろさをもっているにちがいない。

RUNして、まず最初に性別の入力を行う。男性なら1、女性なら2を入力。女性の場合、タイトル画面のタイトルが「いけのボートで しょうぶよっ／」になるのだ。へー。次にタイトル画面でタイムアタック(1 Player Time attack)、メモリと対戦(1 Player vs Memory)、2人対戦(2 Players)の3つからプレイモードを選択。タイムアタックは1人プレイで最速タイムを目指し、時間と勝負するもので、メモリ対戦はタイムアタックで出したベストタイムの"自分"と勝負するモード。2人対戦はプレイヤー1は緑のボートをキーボードで、プレイヤー2は赤のボートをジョイスティックで操作して競い合う。

「Pond :」でコースを選びプレイモードを選び、さあ、レース開始だ／ 岸やボート同士(2人対戦のみ)で接触がありつつ、3か所あるチェックポイントを1から順番に通過していく。コースをはやく3周したほうが勝ち(ゴールは最初に通過した1のチェックポイントになる)。

「Pond edit」でオリジナルコースが作れるエディットモードへ。「Pond save」でベストタイムや、エディットしたコースを「Pond :」で選択したコースにセーブする(元のコースは消去される)。 (ち)

⬆タイトル画面でプレイモード、コースを選択。友達を呼んできて2人対戦で遊ぼう

⬆コース0で勝負。チェックポイント1の後方からスタート

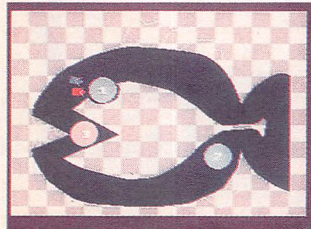
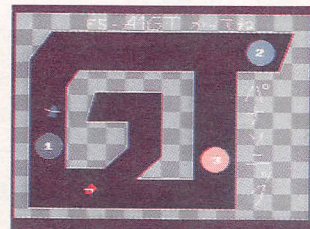
漕ぐ

手漕ぎボートらしいオールの動きがナイス。これを操作するスペースキーに力をこめてしまう

チェックポイント通過

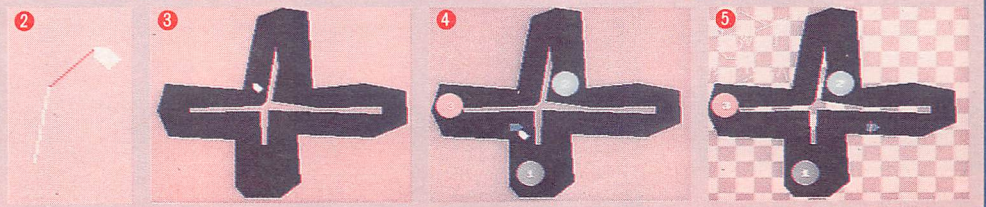
⬆正しくチェックポイントを通過するとボートが光る

激突！

⬆岸に衝突すると、跳ね返る。2人対戦でのボート同士の衝突だと、後ろから来たほうが跳ね返され、前にいたほうは向きが変わる

⬆さかなの形をしたコース7。口の部分のシケインが追い抜くポイント

⬆コース8はAIGTの「GT」をモデルにしたもの。チェックポイント2が通過しずらい

オリジナルコースで勝負だ！

タイトル画面で「Pond edit」を選択するとエディットモードに入る。ポート2のマウスを使ってオリジナルコースを作れるのだ。

マウスの右ボタンで機能選択。実行中の機能は画面下に写真①のように表示。まずは、「コースをかく」の機能を選んで、線を引いてコースを描く(写真②)。線が途切れないようにコースを描き終わったら「すいめん」で水面を作る(写真③)。次に「ポイントn」で水面上にチェックポイントを置いていく(スペースがないと置けない)。チェックポイントの次はボートのスタート位置を「nばんボート」で設定する(写真④)。マウスを左右に動かすとボートは回転するので、スタート時のボートの向きも設定できる。コースが完成したらESCキー。5つのアルファベットが表示されるのでどれかを選択する。

Y：SAVEして終了。作ったコースでプレイできる(写真⑤)
N：SAVEしないで終了。作ったコースでプレイできる
R：作成画面にもどる
C：作成中のコースをクリアする
E：タイトルにもどる。作ったコースは消えてしまう
(Y、Nはコースが完成してないと選択できない)

① コースをかく　Point: 2

②

③

④

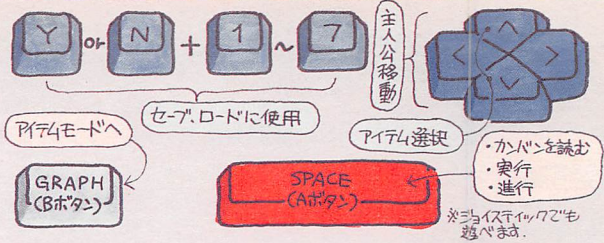
⑤

ケロヨン・ケロミン愛の1泊2日

TOMCAMP トム・キャンプ

MSX 2/2+VRAM128K ※ターボRは標準モードで

by TOMすけ

Y or N + 1 ~ 7 セーブ、ロードに使用
主人公移動
アイテム選択
アイテムモードへ GRAPH（Bボタン）
SPACE（Aボタン） ・カンバンを読む ・実行 ・進行
※ジョイスティックでも遊べます。

このゲーム、簡単にいってしまえばマイクロキャビンの『ザ・タワー（?）・オブ・キャビン』のようなゲームである。

作者の愛するキャラクタ、いままでにもファンダムに何度か登場したケロヨン、ケロミンシリーズの集大成といえる作品だ。

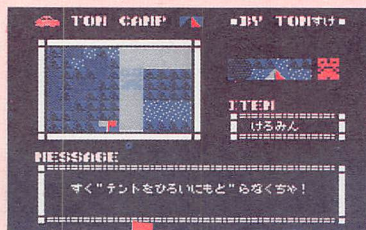
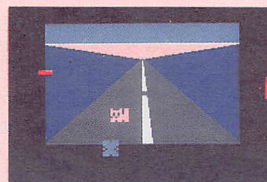
プレイヤーはケロヨン（緑のカエル）になって、恋人のケロミンとふたりでキャンプにでかける。そこで、いろいろな事件に出会い、それを乗り越えて無事キャンプを成功させるのだ。基本的には、フィールドを歩き回るRPGふうのゲームで、ゲームの途中には、イベントとしてミニゲームをクリアしなくてはならないところがある。

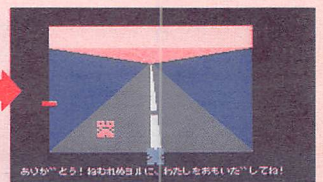
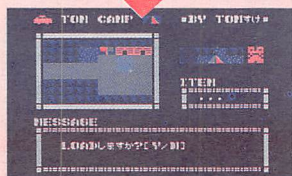
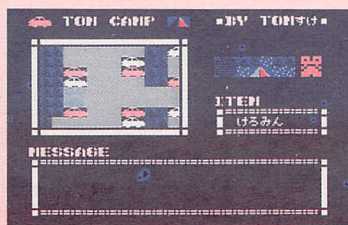
カーソルキーでケロヨンを動かす。スペースキーで、その場でなにか行動をする（たとえば、空き缶の横では空き缶をひろう、建物の前では建物に入る、など）。GRAPHキーで、画面右上のケロミン（ピンクのカエル）の足が動き、アイテム選択モードになる。左右のキーで選択し、スペースで決定、その後スペースキーでそのアイテムを使用する（なにか行動をおこすべき場所であっても、行動はおこさない。行動をするためにはアイテムを、「・・・」にしておく）。

これが基本の操作で、ミニゲームでは、はじめにそれぞれ操作の説明が画面に表示される。ゲームクリアのポイントは、とにかくいろんな所でスペースキーを押してみることと、ケロミン（なぜか、アイテムのひとつになっている）とこまめに話すこと、の2点。また、操作ミスで川に落ちたりすると突然ゲームオーバーになってしまうので、こまめにセーブしておいたほうがいいだろう。

また、アイテムをどう使うかも重要なポイントだ。時計（使うとキャンプ場の入り口にもどる）以外のアイテムには、それぞれ使うべき場所とタイミングが決まっている。正しい使い方を考えよう。（お）

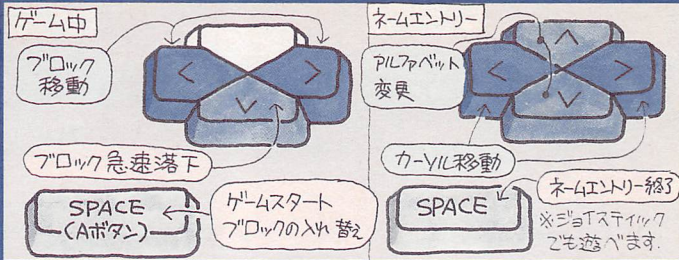
↑キャンプ場にいくつかあるトイレでは、セーブをすることができる

テンテコ舞いのキャンプ序盤を紹介

↑テントをなくしたことに気付いた! 取りにいかなくては

↑はじめのミニゲームがはじまる。ドライブゲームだ

↑途中でピンクのカエルをみつけたら、減速して乗せてあげよう

↑テントをひろって無事帰還。謎のメッセージを残して彼女は去った

↑ちなみに、セーブデータのロードは、この事務所でできる

↑これが、彼らの愛車ケロレディ300ZX（仮名）。さっそくテントをさがしに行こう

↑テントを無事建てることができれば、このグラフィックが見れる

積み込み自由な落ちものパズル FRIEL フリール

MSX2/2+VRAM128K
by FRIEVE

タイトル画面。色づかいがキレイだ。さあ、ゲームスタート

NEXTと書かれたワクには次に落ちてくるブロックが表示されている

コウモリのブロックが落ちてきた。これをそのまま落とすと

ほ〜ら、ブロックが消えた。消え方がけっこう気持ちいい

いちどにたくさんのブロックを消すと高得点だ

これが連鎖消し。まずはスライムのブロックが5つそろったので消える

落ちてきたカニのブロックが下のカニとくっつくと、5つそろうので消える

「LEVEL」が上がるとブロックの落下スピードが早くなる。また、LEVELが15の倍数になると、しだいに床がせりあがってくる

テトリスやコラムスに代表される落ちものパズルは多いけど、どれも似たりよったりで……、とお悩みのキミに、このゲームをススメよう。

ゲームが始まると画面の上から横に並んだ2個のブロックが落ちてくる。操作はスペースキーで左右のブロックの入れ換え。カーソルの左右でブロックの移動。カーソルの下でブロックの急速落下。ルールはブロックが上まで積みあがり、次のブロックが出てこれなくなるとゲームオーバー。とここまでは、いままでの落ちものパズルとあまり変わらない。

では、どこが変わっているかというと、タテヨコ3×3の9マスのなかに5個以上同じブロックを積み込むとブロックが消えるという点にある。従来とは違ってタテヨコにブロックを何個も並べる必要がないのだ。もちろん連鎖消しもある。

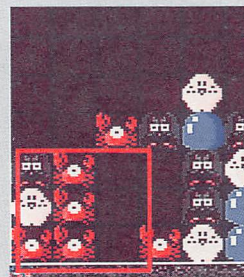
ブロックを消したとき、(レベル数)×10が得点となるが、6つ以上のブロックを同時に消すと、多いぶんのブロック1個につき得点を2倍、1回連鎖するごとに得点を3倍したものが得点としてスコアに加算される。

また、ハイスコアの登録機能もある。ちなみに作者の最高得点は10万点ちょっととか。(シ)

正しいブロックの消し方講座

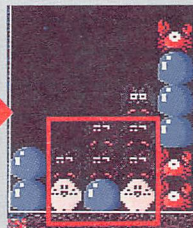
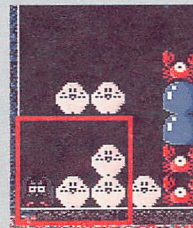
基本は下から左から

ブロックの消去判定は、いちばん左下にあるブロックを3×3マスの左下スミとみなして、その3×3マスを調べ、同じブロックが5つ以上あるとそのブロックを消去する。これを左から右のブロックにわたって調べていく。調べ終わると、つぎはその上の段にあるいちばん左のブロックを調べていく。

下段から判定する例。この場合は、赤のワクで囲まれたコウモリが消える

左の列から判定する例。この場合は、赤のワクで囲まれたカニが消える

アレレ?消えないぞ

3×3マスの中に6つ以上のブロックがあるのに、5つしか消えない、なんてこともある。これは、けっしてバグではなく、上で説明した判定処理のため、見た目の消去判定と、じっさいの消去判定が異なるからだ。これで調子が狂ってゲームオーバーなんてことのないように。

コウモリが落ちてきた。このまま落としても、6個全部消えそうだが、

赤いワク内で、消去判定が成立したため、ひとつ残ってしまった

いちばん左にあるブロックのせいで、赤いワク内で消去判定が成立する

コークスクリューボールを打て！

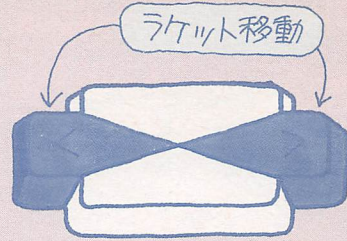
G-テニス

MSX MSX2/2+ RAM8K

by Nu～

※ターボRは標準モードで

▶解説は44ページ

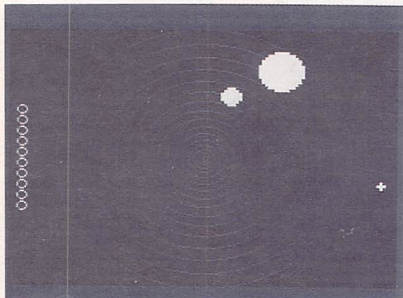
ラケット移動

※スペースキーを押しながらだと、速く移動します

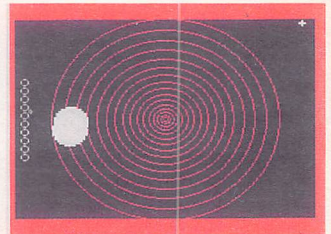
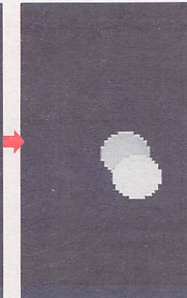
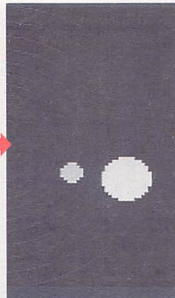
まるいまるいまるい。どこもかしこも画面中まるだらけ。じつはこの作品、1画面の大御所Nu～さんから送られてきた、ちょっと変わったスカッシュゲームである。まあるい土管のような物の中を、壁の内側にそって灰色の玉が向かってくるので、白いラケットで打ち返そう。ラケットは外側の円にそって移動する。スペースキーを押しながら操作すれば、速く移動できる。

玉を打ち返すと画面右の十字型のポイントが上がる。一定のポイントを稼ぐとクリアとなり、画面左のまるの中が塗られ、レベルが上がる。

レベルが上がると画面の色が変わり、玉の変化もより大きくなる。また、レベルが高いほど、ミスしたときの減点も大きくなっていくので、油断は禁物だ。

ただし何回ミスしてもゲームオーバーにはならず、レベルもそのままで続けることができる。

（M）

⬆画面右に表示されている十字型のマークがポイントを表すメーター。画面左にある円がクリアしたレベルを表す

⬆スクリュー気味に移動してきたボールを打ち返す。ボールとラケットのぶつかり具合で、ボールの跳ね返り方が変わる

⬆苦労してレベル3へ。レベルが上がっていくとボールの変化も大きくなっていく

コンピュータを地の果てまで追いかけろ

おいかけっこ

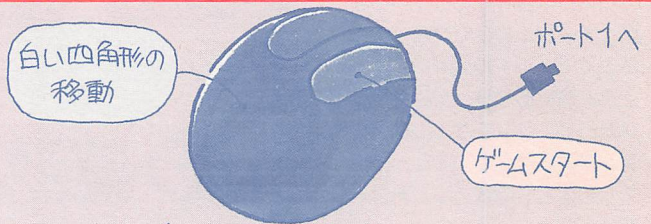
MSX2/2+ VRAM64K

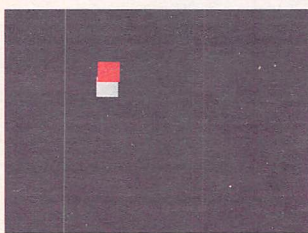
by PIGGY BANK

※ターボRは標準モードで

▶解説は45ページ

白い四角形の移動

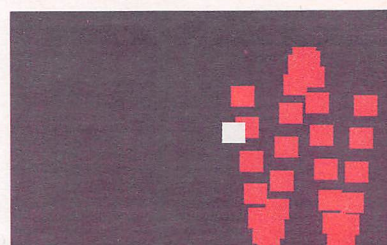
ポート1へ

ゲームスタート

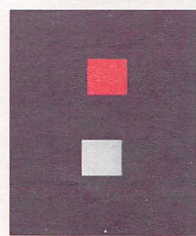
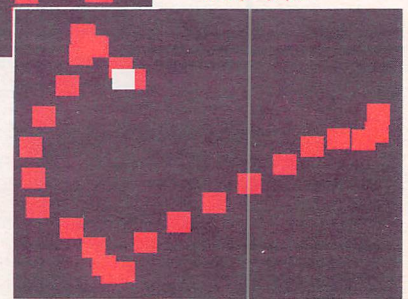
※マウス専用です。

⬆黒いリングのなかで赤と白のおいかけっこ勝負。がんばれ白、くらいつけ

RUNしてしばらく待つと、画面左に赤い四角形が表示される。そして、ゲームスタートするとコンピュータとの"おいかけっこ"が始まる。

コンピュータが操る赤い四角形が逃げる側。プレイヤーがマウスで操作する白い四角形が追いかける側だ。コンピュータは勝手気ままにあちこち動きまわるので、プレイヤーはこれをひどく離されないようにして、ついていかなくてはならない。ある一定の距離を離されてしまうとそのレベルの最初からやり直し。赤い四角形が止まるまでついていければそのレベルをクリアしたことになる。レベルがあがるごとにコンピュータの行動パターンが変わっていくぞ。

ちなみに、右の画面写真での赤い四角の軌跡は、編集部でプログラムを改造して撮影したものです。

（ち）

⬅最初のレベルのコンピュータの動きは、上下に移動しながら画面の右にタッチしてもどるだけ。これなら追いかけるのも楽だろう

⬇レベルがあがって、コンピュータの逃げ方も複雑になってきた。ときどきフェイントまで使ってくるので、ひっかからないように

⬅これ以上赤い四角形に離されると最初からやり直しになってしまうので注意

暗闇のなかから見つけだして安眠を守る
蚊

MSX 2/2+ VRAM64K
by 水道

※ターボRは標準モードで
▶解説は46ページ

たたく
集中する
視点の移動
ポート1へ
※マウス専用です

今までもゴキブリ退治ゲームなどはいくつか送られてきたが、蚊を退治するゲームは珍しいのではないだろうか。まして、ここまでリアルにできているのははじめてだ。

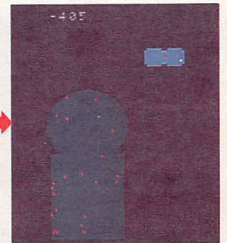
RUNすると画面に人のシルエット、手、視点などが表示。視点を動かすとそれにつれて手が動く。ブーンという羽音の大小で蚊との距離をはかり(音が大きいと蚊は顔の近くを飛んでる)、この辺だろうと思うところで集中力を高める(マウス右ボタンを押し続ける)。もし、視点の付近に蚊がいれば、白い点として蚊が表示される。蚊を見つけたら、見失わないようにして手でたたきつぶせ。

5匹たたきつぶすとスコアが表示されてゲーム終了。血を全部すわれないようにしてね。(ち)

顔の中心
視点
手

←シンプルなゲーム画面。視点をあちこち動かして、蚊を見つける。耳をすまして距離を計れ

↑ちょっと見えないかもしれないが、白いドットの蚊を発見した

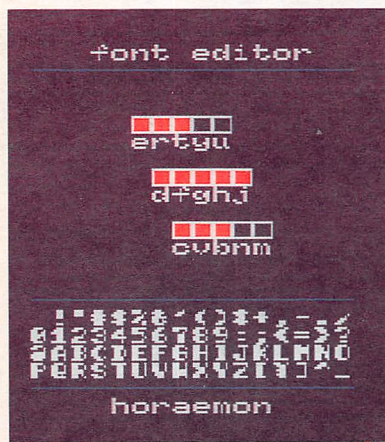
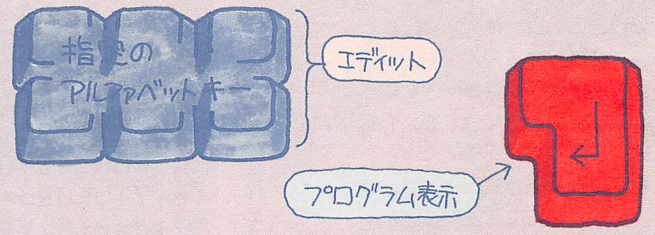
↑視点を蚊の付近にもっていき、手でたたきつぶす。あー、すっきりした

↑5匹つぶすとスコアが表示されゲーム終了。蚊によって食われた体がかゆそうだ

超簡易オリジナルフォント作成ツール
FONT EDITOR フォント エディタ

MSX MSX 2/2+RAM16K
by ホラえもん

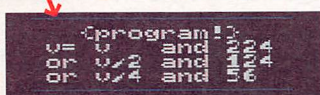
※ターボRは標準モードで
▶解説は47ページ

指定のアルファベットキー
エディット
プログラム表示

```
<program!>
v= v   and 224
or v/2 and 124
or v/4 and 56
```

↑→キー配列に対応した四角のなかがピンクのときはONの状態。テキトーに入力し、色々と文字が変化していくのもおもしろい。演算プログラムをみるときはリターンキー

ファンダムのSCREEN1のゲームでよく見かける太文字処理をした文字をだれでも作成できるにしたエディタがこれ。使い方はかんたん。画面に表示してある、キーボードの中央に配列している部分、

E R T Y U
D F G H J
C V B N M

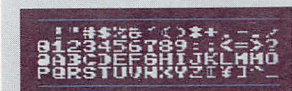
をカチャ、カチャ押すと、画面下の文字群が変化する。ああ、こんな文字を自分の作るゲーム(SCREEN1での)に使いたいという文字(フォント)ができた時は、リターンキーを押すと、その文字を設定する演算プログラムが表示される。

一般的に太文字処理は、VRAMからフォントデータを読みこみ、それを演算で加工し、VRAMに返すというものだ。このエディタではその演算式を次のように定めてある。

(V AND L)OR(V/2 AND M)OR(V/4 AND N)

※V=読み込んだデータ L、M、N=定数

左下の演算プログラムの場合、L=224、M=124、N=56 という値にすればOKだ (ち)

●フォント文字etc.

↑スケルトン状態のイカした書体

↑太い、ゴシック文字のような書体

↑小さくて読みやすい書体

G-テニス

by Nu～

▶遊び方は42ページ

MSX MSX2/2+ RAM8K

解　説

■変数の意味

A(n)、B(n)　sin、cos関数値⇨nは角度が入る

C(n)　玉の表示パターン番号⇨nは奥行きが入る

D　プレイヤーの位置(角度)

E　玉の移動増分(角速度)

G　玉の位置(角度)

H　玉とプレイヤーの距離(角度差)

I、J、K　ループ用

L　レベル

P　ポイント

Q　奥行きの段階数－1⇨15の値

R　円の分割数－1⇨127の値

S　スティック入力値

■プログラム解説

10　初期設定

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●変数の型宣言●変数設定●配列変数宣言●sin、cosの値計算

20　ゲーム画面作成

●パターン定義用ループ開始▶画面消去／玉の元絵作成／データをVRAMのスプライトパターンジェネレータテーブルに転送して定義◀定義用ループ閉じ●画面消去●奥行きによる表示パターン番号の設定●ゲーム画面作成●レベル用のマーク表示

30　ゲーム開始

●レベルにより周辺色を設定●ポイント表示サブ呼び出し

40　玉初期化

●玉の移動増分設定●効果音

50　玉移動(奥から手前へ)

●移動用ループ開始▶移動サブ呼び出し◀移動用ループ閉じ●玉とプレイヤーの距離計算

60　ミス判定

●玉を打ち返したか判定⇨【ミスなら】ポイント減少／効果音／行40へ

70　クリア判定

●効果音●玉の各移動増分更新●ポイント更新●クリア判定⇨【クリアなら】画面フラッシュ／効果音／レベル更新／行30へ

80　玉移動(手前から奥へ)

●移動用ループ開始▶移動サブ呼び出し◀移動用ループ閉じ●行40へ

90　玉とプレイヤーの移動サブ

●スティック入力●プレイヤー移動計算●プレイヤー表示●玉移動計算●玉表示●もとの処理へ

100　ポイント表示サブ

●ポイント表示●もとの処理へ

補　足

このゲームはかなり難しいので改造法をいくつか紹介しよう。

■減点を小さくする

行60のＩＦ文の後にある、

ＦＯＲＩ＝０ＴＯＬ＋５

を、ループ回数が少なくなるように変えれば、ミスしたときの減点が小さくなる。例えば、

ＦＯＲＩ＝０ＴＯＬ

のようにすると、頑張れば最高レベルまで行けるだろう。

■高レベルから始める

行20の最後にある変数Ｌへの設定値を変えれば、直接高レベルに挑戦することができる。ただし、クリアしない限り、レベルの表示は更新されない。

■画面の色を固定する

レベルが上がると画面の色が変化するが、おかげで玉が見づらくなることがある。行30にある、

ＣＯＬＯＲ,,　Ｌ＋４

を、見やすい色に固定しておくだけでもかなり効果があるはずだ。

(MORO)

G-TENNIS.FDZ

```
10 COLOR15,1,15:SCREEN2,3,Ø:DEFINTD-Z:Q=
15:R=127:DIMA(R),B(R),C(Q):FORI=ØTOR:A(I
)=SIN(I/2Ø.2):B(I)=COS(I/2Ø.2):NEXT
2Ø FORI=ØTO7:CLS:CIRCLE(8,7),I^2¥7:PAINT
(8,7):FORJ=ØTO3:FORK=ØTO7:VPOKE&H38ØØ+I*
32+J*8+K,VPEEK((JMOD2)*256+(J¥2)*8+K):NE
XTK,J,I:CLS:FORI=ØTOQ:C(I)=(I+3)^2¥4:CIR
CLE(128,96),C(I)*1.2,Ø:NEXT:FORI=ØTO9:CI
RCLE(8,6Ø+I*8),3:NEXT:L=Ø
3Ø COLOR,,L+4:P=Ø:GOSUB1ØØ
4Ø E=RND(1)*(5+L)-2-L¥2:PLAY"SM5555N55"
5Ø FORI=ØTO15:GOSUB9Ø:NEXT:H=G-D:IFABS(H
)>95THENH=H-128*SGN(H)
6Ø IFABS(H)>7THENFORI=ØTOL+5:PUTSPRITE1,
,I:P=P+(P>Ø):GOSUB1ØØ:BEEP:NEXT:GOTO4Ø
7Ø PLAY"SM9999N55":E=E+H¥2:P=P+1:GOSUB1Ø
Ø:IFP=23THENFORI=ØTO15:COLOR,,I:BEEP:NEX
T:PAINT(8,132-L*8):L=L-(L<9):GOTO3Ø
8Ø FORI=15TOØSTEP-1:GOSUB9Ø:NEXT:GOTO4Ø
9Ø S=STICK(Ø):D=(D+((S=3)-(S=7))*(STRIG(
Ø)*4-2))ANDR:PUTSPRITEØ,(112+A(D)*82,8Ø+
B(D)*82),15,7:G=(G+E)ANDR:PUTSPRITE1,(11
2+A(G)*C(I),8Ø+B(G)*C(I)),14,I¥2:RETURN
1ØØ PUTSPRITE2,(228,172-P*8),,3:RETURN
```


当選者発表

●10－11月号ＦＦＢプレゼント当選者　①映画『スーパーマリオ』パンティ＆タオルセット＝〈北海道〉飯塚萌美〈秋田県〉三須彩子〈茨城県〉斎藤瑞妃〈群馬県〉原寿恵〈埼玉県〉野村佳世〈東京都〉伊崎瑠美〈愛知県〉坂田香理〈兵庫県〉藤本緑〈佐賀県〉廣まさき〈鹿児島県〉松山希美子／②「エイトマン　アフター」ステレオグラムテレカ＝〈岩手県〉坂本悟〈新潟県〉伊部崇〈大阪府〉新井克人〈徳島県〉田村啓志〈福岡県〉沢見良

おいかけっこ

by PIGGY BANK　▶遊び方は42ページ

MSX 2/2+ VRAM64K

解説

■変数の意味

・データ作成用

A、B　汎用座標用
C　仮の座標値⇨調整に使用
D　データを格納する番号
V、W　座標増分用

・その他の変数

L　Y座標の限界判定用
M　X座標の限界判定用
I、J、K　ループ用
N　移動ステップの上限値
O　ゲームオーバーになる距離
P(n, m)、Q(n, m)　赤い四角の移動パターン⇨nはステージ数、mは移動ステップ
X、Y　白い四角の座標

■プログラム解説

1　ステージ0データ作成

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●変数の整数型宣言●各ステージの赤い四角の移動パターン用配列変数宣言●四角のスプライトパターン定義●変数設定●ステージ0用データ作成(sin関数型)●ステージ1、2の初期座標設定●ステージ1用データ作成ループ開始▶

2　ステージ1データ作成

●加速度設定●速度計算、調整●座標計算、設定◀作成ループ閉じ●ステージ2用データ作成ループ開始▶X座標増分設定

3　ステージ2データ作成

●Y座標増分設定●座標計算、設定◀作成ループ閉じ●プレイステージ用ループ開始▶白い四角の初期位置設定●四角表示サブ呼び出し●右ボタン入力待ち

4　ゲームメイン

●赤い四角の移動用ループ開始(マウス入力を含む)▶ゲームオーバー判定⇨【ゲームオーバーなら】効果音／プレイステージを1つもどす◀プレイステージ用ループ閉じ　【まだなら】白い四角の座標計算、調整／四角の表示サブ呼び出し◀◀移動用、プレイステージ用の各ループ閉じ●プログラム終了

5　四角表示サブ

●赤い四角表示●白い四角表示●もとの処理へ●REM文

補足

作者はオリジナルステージの作成方法を書いてきてくれたのだが、大規模な改造になるので紹介を省くことにした。プログラムの大半はステージデータの作成に使用されているが、この部分がきちんと整理されていれば紹介することもできたのだが。

このデータ作成部分では、単純に配列に座標をつぎつぎと設定しているだけだが、似たような処理、例えば座標の調整や配列への設定部分などをサブルーチン化すれば、もっとすっきりしたプログラムにできたと思う。

また、変数を無駄に使い過ぎている感じがあり、これがプログラムをわかりにくいものにしている。PAD(12)の使い方などには工夫が見られるが、各行にはまだ余裕があるので、明確な意図のない場合には、わかりやすいプログラムに仕上げて欲しい。

(MORO)

```
OIKAKE   .FDZ


1 COLOR15,1,1:SCREEN5,1:DEFINTA-Z:DIMP(2
,480),Q(2,480):SPRITE$(0)=STRING$(8,255)
:L=195:M=239:N=479:O=40:FORI=0TOM:P(0,I)
=I:P(0,N-I)=I:A=SIN(I/8)*70+90:Q(0,I)=A:
Q(0,N-I)=A:NEXT:V=0:W=0:FORI=1TO2:P(I,0)
=120:Q(I,0)=90:NEXT:FORI=0TO79
2 A=INT(RND(1)*3-1):B=INT(RND(1)*3-1):FO
RJ=0TO5:D=I*6+J:V=V+A:V=V+A*(ABS(V)>8):W
=W+B:W=W+B*(ABS(W)>8):C=P(1,D)+V:V=-V*(C
>-1ANDC<M):P(1,D+1)=P(1,D)+V:C=Q(1,D)+W:
W=-W*(C>-1ANDC<L):Q(1,D+1)=Q(1,D)+W:NEXT
J,I:FORI=0TO59:A=(RND(1)*4-2)*6
3 B=(RND(1)*4-2)*6:FORJ=0TO7:D=I*8+J:C=P
(2,D)+A:P(2,D+1)=P(2,D)-A*(C>-1ANDC<M):C
=Q(2,D)+B:Q(2,D+1)=Q(2,D)-B*(C>-1ANDC<L)
:NEXTJ,I:FORK=0TO2:X=P(K,0):Y=Q(K,0):I=0
:GOSUB5:FORI=0TO1:I=-STRIG(3):NEXT
4 FORI=1+PAD(12)TON:IFABS(X-P(K,I))>OORA
BS(Y-Q(K,I))>OTHENPLAY"V15L8CEC":K=K-1:N
EXTKELSEX=X+PAD(14+PAD(12)):Y=Y+PAD(14):
X=X*(X>-1)*(X<240)-M*(X>M):Y=Y*(Y>-1)*(Y
<196)-L*(Y>L):GOSUB5:NEXTI,K:END
5 PUTSPRITE0,(P(K,I),Q(K,I)),8:PUTSPRITE
1,(X,Y),15,0:RETURN'--93 PIGGY BANK--
```

蚊

by 水道　　▶遊び方は43ページ

MSX 2/2+ VRAM64K

解　説

■変数の意味

・座標関係

C、D　カーソルの座標⇨鼻と手の表示にも使用

W、Z　蚊の移動増分

X、Y　蚊の座標

・その他の変数

A　蚊の移動カウンタ⇨－１になると方向転換をする

B　叩いたときの減点用

E　視野の大きさ

F　蚊に刺された跡の表示用

G　蚊を叩いた回数

H　蚊に刺されたときの減点用

T　右ボタン入力用

I　ループ用

P　マウス入力用

R　使用する乱数の系列

V　蚊に刺された跡の表示スイッチ⇨VRAMのスプライト属性テーブルのY座標のエリア

■プログラム解説

1　初期設定

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●変数の型宣言●手と蚊のスプライトパターン定義●人の作画●使用する乱数系列の設定●PSG初期化●蚊に刺された跡の表示を見えなくする●グラフィック画面への文字表示準備●カーソルのX座標設定

2　移動計算

●蚊の移動カウンタ減算●右ボタン入力●マウス入力●カーソルの移動計算、調整●蚊の移動計算、調整

3　スプライト表示

●蚊の羽音の効果音●視野の更新●蚊の表示⇨視野の中なら白く表示●カーソル、鼻の表示●両手の表示

4　バシッ!

●左ボタン入力判定⇨【入力があれば】／手の表示更新／蚊を叩いたか判定⇨【叩いていれば】効果音／蚊のY座標、初期化／叩いた蚊の数加算

5　クリア判定

●クリア判定⇨【5匹叩いたら】効果音／スコア表示／刺された跡表示／STOPキーを押した状態にする(リプレイ)／もういちどRUN　【まだなら】蚊の移動終了判定⇨【終了なら】蚊の移動カウンタ設定／蚊の移動増分設定／人に触れているか判定⇨【触れていれば】刺された数増加／刺された跡表示／行２へ【その他の場合は】行2

補足と注意

このプログラムではリプレイにSTOPキーが使われているが、STOPキーでのリプレイは極力避けてほしい。グラフィック画面を使った作品の場合、STOPキーの状態がわかりにくいからだ。今回は直前にビープによる効果音とスコア表示があるのでこのままにしてある。　　(MORO)

KA　　　　.FDZ

```
1 COLOR15,1,4:SCREEN5,1:DEFINTA-Z:SPRITE
$(0)="~[illegible]~":VPOKE30731,16:CIRCLE(128
,110),32,5:PAINT(99,99),5:LINE(99,136)-(
157,211),5,BF:R=RND(-TIME)*99+1:SOUND1,1
:V=30228:VPOKEV,216:OPEN"GRP:"AS#1:C=121
2 A=A-1:T=STRIG(3):P=PAD(12):C=C-PAD(13)
*(T=0):D=D-PAD(14)*(T=0):C=C-(C<41)*(41-
C)+(C>201)*(C-201):D=D-(D<40)*(40-D)+(D>
197)*(D-197):X=X+W:Y=Y+Z:X=X+(X<0)*X+(X>
242)*(X-242):Y=Y+(Y<0)*Y+(Y>197)*(Y-197)
3 SOUND8,15-(ABS(X-121)+ABS(Y-105))/20:E
=E-(T=-1ANDE<40)*2+(E>0):PUTSPRITE0,(X,Y
),-(ABS(X-C)<EANDABS(Y-D)<EANDT=0)*15,1:
PUTSPRITE1,(C,D),6,1:PUTSPRITE2,((605+C)
/6,(525+D)/6),3,1:FORI=0TO1:PUTSPRITE3+I
,((121+C)/2-64+I*128,(130+D)/2),3,0:NEXT
4 IFSTRIG(1)THENB=B+1:PUTSPRITE3,(C-9,D)
:PUTSPRITE4,(C+7,D):IFABS(X-C)<16ANDABS(
Y-D)<8THENBEEP:SOUND1,1:Y=0:A=-1:G=G+1
5 IFG=5THENBEEP:PSET(99,8):PRINT#1,105-B
-H:VPOKEV,0:POKE-869,1:RUNELSEIFA<0THENA
=RND(R)*9+5:W=RND(R)*15-7:Z=RND(R)*15-7:
IFPOINT(X+6,Y+7)=5THENF=F+1+(F=26):H=H+1
0:PUTSPRITE5+F,(X,Y),6,1:GOTO2ELSE2ELSE2
```


当選者発表

●8－9月号ソフトプレゼント当選者　①『MSXトレイン２』=〈東京都〉西川裕章〈三重県〉間瀬強〈滋賀県〉佐々木上／②『ほほ梅麿のCGコレクション』=〈茨城県〉荒沼修一〈福岡県〉内田高志〈沖縄県〉道祖啓介／③『デッド・オブ・ザ・ブレイン』=〈埼玉県〉平中彰一〈神奈川県〉須々木仁一〈長野県〉高瀬悟／④『エメラルドドラゴン』=〈北海道〉板垣武〈東京都〉福島雅則〈徳島県〉乾真紀

FONT EDITOR フォント エディタ

by ホラえもん

▶遊び方は43ページ

MSX MSX2/2+ RAM16K

解 説

■変数の意味

E$　CHR$(27)+"Y"が入る⇨表示位置指定のエスケープシーケンス用

F$　画面作成用

I　ループ用／入力文字判定用

M　アドレス指定用

Q　入力されたキーの文字コード⇨無入力のときは42(「＊」の文字コード)を持つ

X、Y　ビット操作時の表示を更新する位置計算用

■プログラム解説

10　初期設定

●マシン語領域の確保●変数の型宣言●マシン語の先頭アドレス設定●マシン語の書きこみ●USR関数定義●太文字処理用のデータのアドレス設定

20　画面初期化

●ファンクションキーの表示禁止●画面の色指定●画面モード、スプライトサイズ設定●表示文字数設定●USR関数呼び出し⇨文字パターン、色設定と太文字処理●エスケープシーケンス設定●画面作成●効果音●PSG初期化

30　文字群表示

●作者名、エディットする文字群表示●キーバッファクリア

40　ビット操作

●キー入力受け付け●入力文字判定⇨【ビット操作の入力なら】効果音／表示更新／変更されたデータをワークエリアに書き込む／USR関数呼び出し⇨太文字処理／行40へ

50　演算式の表示

●入力文字がリターンキーか判定⇨【そうなら】効果音／太文字処理の演算式の表示／時間待ち／行30へ　【違うなら】行40へ

■マシン語解説

D000~D005
引数が0ならD047Hへ分岐

D006~D01A
「あ」と「い」の文字のキャラクタパターン定義

D01B~D034
文字の色設定

D035~D037
太文字処理(D047Hを呼び出す)⇨英小文字を含む

D038~D03C
プログラムの自己書き換え⇨太文字処理の範囲を変更して英小文字を書き換えないようにする

D03D~D046
太文字処理のサンプルデータをワークエリアに設定する

D047~D073
ワークエリアのデータをもとに太文字処理を行う。実行後はもとの処理またはBASICへ

・ワーク&データエリア

D074~D079
文字の色データ

D07A~D07C
太文字処理用データ

補 足

プログラムの実行中にリターンキーで参照できる演算式を使うときは、あらかじめVPEEK関数を使って、変数Vにデータを設定しておくこと。そのあとで、この演算式を使ってVの値を加工して、VPOKE命令でデータを書き込んでいけば、エディットしたものとおなじ太文字処理を実現できる。

作者は本誌マシン語の気持ちを見て、初めてマシン語を組んでみたそうだ。とても初めてとは思えないくらい、しっかりした処理になっている。しかしマシン語というものはここからが難しく、そこで満足してしまうと上達できないので、貪欲に効率のよさやスピードを追求していって欲しい。

(MORO)

F-EDITOR.FDZ

```
10 CLEAR200,&HCFFF:DEFINTA-Z:M=&HD000:FO
RI=0TO124:POKEM+I,ASC(MID$("エvy9ヲマッキぇっぃょ
ーみKCりょOッマぇーみCりょッゃョー°Cテょッれ^そ♣ョぃぃみeCテょeュすせ
×Cノ^ーゃシチ^ーnシや^ーカシめ^ッ1いそょっっょゅ[エや^ミールエゆ^E●
ーくルエめ^E●ーく_eCテょeュす●よ?ョSG????あQNめぃ",I+1))
XOR142:NEXT:DEFUSR=M:M=M+122
20 KEYOFF:COLOR15,1,1:SCREEN1,0,0:WIDTH1
6:I=USR(1):E$=CHR$(27)+"Y":F$="────────
────────":PRINTE$"!/     font editor  "F$E
$"&%ぃぃぃあぁ"E$"'%ertyu"E$")&ぃぃぃぃぃ"E$"*&dfg
hj"E$",'ぃぃぃあぁ"E$"-'cvbnm"E$"0 "F$:BEEP:P
LAY"S0M500L32":SOUND7,182:SOUND6,0
30 PRINTE$"1"SPC(65)F$"    horaemon"E$"1
 ";:FORI=32TO95:PRINTCHR$(I);:NEXT:FORI=
0TO0:I=INKEY$<>"":NEXT
40 Q=ASC(INKEY$+"*"):I=INSTR("ERTYUDFGHJ
CVBNM",CHR$(QAND223))-1:IFI>=0THENPLAY"O
6C":X=IMOD5:Y=I¥5:I=6349+X+Y*97:VPOKEI,2
71-VPEEK(I):I=M+Y:POKEI,PEEK(I)XOR2^(7-X
-Y):I=USR(0):GOTO40
50 IFQ=13THENPLAY"O7CG":PRINTE$"1"SPC(65
)E$"1#{program!}    v= v   and"PEEK(M)E$
"3!or v/2 and"PEEK(M+1)E$"4!or v/4 and"P
EEK(M+2):FORI=0TO5000:NEXT:GOTO30ELSE40
```

カー

by 伊藤直輝　▶遊び方は30ページ

MSX 2/2+ VRAM64K

解説

■変数の意味

・スプライト座標

S　水平加速度／スティック入力値

X、Y　カーの位置

・その他の変数

A、A$、B、C　一時変数

B$　ラウンドデータ補正用

I、J　ループカウンタ

K　Kの個数の初期値／ループカウンタ

L　タイム

P　パレットコード(どこにいるかの判定用)

R　ラウンド番号

R$(n)　ラウンドデータ

T　取ったKの数

T(n)　ラウンドnのベストタイム

U　不使用(初期化のみ)

・キャラクタの元絵

VRAMのページ1にはマップを構成するグラフィックの元絵がある。以下はその元絵の保存されている座標を表す。

(0，0)－(15，15)　背景

(16，16)－(31，31)　ゲート

(32，32)－(47，47)　ブロック

(48，48)－(63，63)　K

・スプライトパターン

(面番号は0のみ)

0：横向きカー

1：前向きカー

■プログラム解説

※データの解説は省く

●プログラム初期化

10　文字列領域容量設定／画面初期化／お待たせメッセージ／ファンクションキー割り込み定義

20　マップキャラとタイトルの元絵をページ1に描く

30　パレット設定／ラウンドデータ・ベストタイムの読み込み

40　スプライトジェネレータテーブル・スプライトカラーテーブルの設定

50　PSG初期化

60　タイトル画面表示／トリガー待ち

●ラウンド選択

70　ラウンドメニュー表示／カーソル移動／画面クリア

●ラウンド初期化

80　ラウンドマップ表示／Kを数える／ラウンド初期マップをページ2に保存／メッセージ部クリア

●ゲームオーバー時リプレイ初期化

90　ファンクションキー割り込み許可／変数初期化／初期マップ表示／カーの表示／メッセージ表示／トリガー待ち／メッセージ部クリア／効果音／TIMEクリア

●メインループ

100　カーの移動(座標計算)

110　カーの表示／ゲート間移動

120　Kを取ったとき(クリア判定を含む)

130　落下(判定と処理)

140　衝突(判定と処理)

●ラウンドクリア

150　効果音停止／TIME記憶／ベストタイム更新

160　タイム表示／トリガー判定／ファンクションキー割り込みサブへ

●サブルーチン

170　トリガー待ち

180　メッセージ部クリア

190　ファンクションキー割り込みサブ(効果音を止め、画面クリアしてラウンド選択へ)

改造点

スプライトにはもともと水平方向に1ドットでも画面からはみ出すと、反対側に移ってしまうという性質があるが、そこにブロックがあるラウンドもある。したがって、まだ余裕があるハズなのに、衝突してしまう場合がある。また、反対側が空間であっても、ここだけ通常と異なる法則で動いてしまう。そこで、行100の

IFX<0THENX=240ELSEIFX>240THENX=0

を

IF X<-8 THEN X=X+256 ELSE IF X>247 THEN X=X-256

とすると、中央部と同じ条件にすることができる。

また、

X=(X+264)MOD256-8

としても、同じことだ。264は256＋8に分けて考えるとわかりやすいでしょう。つまり、－8～247なら8を加えることによって0～255とし、このとき負の値になるものを256を加えることによって正にし、256で割った余りをとることによって256以上の値を0～255の範囲に収め、8を引くことによって、元の－8～247に戻しているわけだ。なお、「MOD256」は「AND255」としてもおなじで、こちらの方がわずかながら速い。

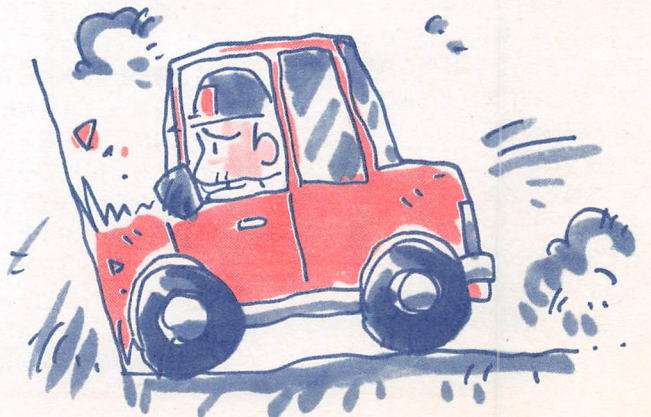
ただ、「難解なプログラムのまずいところは、もともとプログラミングという仕事のうちでももっとむずかしい部分である虫取りや手直しが、さらにずっとむずかしくなってしまう、ということである。その上、うますぎるプログラムは、作者の心づもりとはちがったことを意味していたりしかねないのだ。」(『プログラム書法 第2版』B.W.Kernighan & P.J.Plauger著、木村泉訳／共立出版1982年)と、UNIXやC言語の開発者のひとりとして有名なカーニハン先生が言っているので、IF文の方がいいかもしれない。「虫取り」がデバッグのことだというのはわかるよね。

補足

文字表示の位置指定にPSETを使っている。SCREEN5以上なら問題ないが、SCREEN2～4ではPSETで打った点が残ってしまうので注意する必要がある(SCREEN2～4では、普通はPRESETを使えばいい)。

キャラクタパターンをPSETで描いているが、DRAW文を使うとデータがもっと簡単になる(マニュアルに載ってなければ『スーパープロコレ4』の巻末に載っているぞ)。もっとも、パターンエディタを使っているのならPSETの方が楽だが、それならPSET用のデータではなく、配列から画面へのCOPY文用のデータにする方がいいだろう。え、これもマニュアルに載ってないって(COPY文はMSX2以上でないと使えない)。

現在位置を完全に把握してないため、落下中に空間で止まってしまうことがある。色をたくさん使っているため、パレットコードによる位置判定には限界があるのだ。配列にマップを記憶して、これを参照することによって現在位置を判定するといい。そうすれば、IF文を並べるのでなくON～GOSUB文を使うこともできる。

(ジキル)

```
CAR      .FDZ

10 CLEAR500:COLOR15,0,0:SCREEN5,2,0:DEFI
NTA-Z:OPEN"GRP:"AS#1:PSET(112,96):PRINT#
1,"WAIT":ONKEYGOSUB190
20 SETPAGE,1:CLS:FORI=0TO3:FORJ=0TO15:RE
ADA$:FORK=0TO15:PSET(I*16+K,J),VAL("&H"+
MID$(A$,K+1,1)):NEXTK,J,I:FORI=0TO1:LINE
(20+I*128,30+I*35)-(100+I*128,55+I*35),3
,BF:LINE(30+I*70,16+I*14)-(50+I*70,108),
3,BF:NEXT:SETPAGE,0
30 FORI=1TO14:READA,B,C:COLOR=(I,A,B,C):
NEXT:FORI=1TO9:READR$(I),T(I):NEXT
40 FORI=0TO72:VPOKE30720+I+1081*(I>63),V
AL("&H"+MID$("00000000000000000709117F7F
7F181800000000000000E09088FEFEFEFE181800
00000000000000304040F0F0F060600000000000
0000C02020F0F0F06060000E0E0E0E0E0E0E0707
",I*2+1,2)):NEXT:B$=STRING$(16,50)
50 FORI=0TO13:SOUNDI,0:NEXT:SOUND7,6
60 CLS:FORI=16TO108:COPY(20,I)-(228,I),1
TO(20-RND(1)*10,I),0:NEXT:FORI=0TO2:LINE
(60,120+I)-(196,190+I),10,B:NEXT:PSET(72
,140):PRINT#1,"PUSH SPACE KEY":PSET(84,1
70):PRINT#1,"1993 BY N.I":GOSUB170:R=1
70 CLS:FORI=1TO9:PSET(45,I*20):PRINT#1,U
SING"ROUND:# TIME=###.##sec";I;T(I)/60:N
EXT:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):S=STICK(0):R=R
+(S=1ANDR>1)-(S=5ANDR<9):PUTSPRITE0,(29,
R*20-10),,0:FORJ=0TO-(S>0)*100:NEXTJ,I:C
LS:PUTSPRITE0,(0,211)
80 PSET(100,180):PRINT#1,"ROUND"R:K=0:FO
RI=0TO10:FORJ=0TO15:A=VAL(MID$(B$+R$(R)+
B$,I*16+J+1,1)):K=K-(A=3):COPY(A*16,0)-(
A*16+15,15),1TO(J*16,I*16):NEXTJ,I:COPY(
0,0)-(255,175)TO(0,0),2:GOSUB180
90 KEY(1)ON:X=16:Y=144:S=0:T=0:U=0:COPY(
0,0)-(255,175),2TO(0,0):PUTSPRITE0,(X,Y-
1):PSET(104,180):PRINT#1,"READY?":GOSUB1
70:GOSUB180:SOUND1,1:SOUND8,15:TIME=0
100 S=S+STRIG(0)*(S<16)*2+1*(S>-16):X=X+
S:IFX<0THENX=240ELSEIFX>240THENX=0
110 PUTSPRITE0,(X,Y-1),,0:B=ABS(S*2):SOU
ND6,B:SOUND0,B:P=POINT(X+5,Y+1):IFP=7AND
STICK(0)=1THENPUTSPRITE0,(X,Y-1),,1:A=0:
FORI=1TO9:A=A-(POINT(X+5,I*16+1)=7ANDY¥1
6<>I)*I:NEXT:Y=A*16:PUTSPRITE0,(X,Y-1)
120 IFP=13THENCOPY(0,0)-(15,15),1TO((X¥1
6)*16,Y):SOUND1,0:FORI=30TO50:SOUND0,I:N
EXT:SOUND1,1:T=T+1:IFT=KTHEN150
130 IFPOINT(X+5,Y+17)=3THENY=Y+16
140 IFP=10THENSOUND8,16:SOUND6,31:SOUND0
,255:SOUND12,100:SOUND13,0:FORI=0TO10:CI
RCLE(X+8,Y+8),I,6:NEXT:CLS:GOTO90ELSE100
150 SOUND8,0:L=TIME:IFL<T(R)THENCOLOR14:
T(R)=L
160 PSET(72,180):PRINT#1,USING"TIME ###.
##sec";L/60:COLOR15:GOSUB170:GOSUB190
170 FORI=0TO300:NEXT:FORI=0TO1:I=-STRIG(
0):NEXT:RETURN
180 LINE(0,180)-(255,187),0,BF:RETURN
190 KEY(1)OFF:CLS:SOUND8,0:PUTSPRITE0,(0
,211):RETURN70
200 DATA 1111111111111111,11333333333333
41,1333333333332244,1333222222222244
210 DATA 1332222222222244,13322222222222
44,1332222244444444,1133224444444441
220 DATA 1111111111111111,33333411133333
33,3332244133333333,2222244133322222
230 DATA 2222244133222222,22222441332222
22,4444444133222224,4444441113322444
240 DATA 1188888888886B11,38777777777776
B3,877888888888876B,878777777777876B
250 DATA 8786B4111337876B,8786B441332787
6B,8786B4111347876B,8786B1111117876B
260 DATA 8786B3333337876B,8786B222222787
6B,8786B4444447876B,8786B1111117876B
270 DATA 8786B4111337876B,8786B441332787
6B,8786B4111347876B,8786B1111117876B
280 DATA AAAAAAAAAAAAAAA5,AAAAAAAAAAAAAA
55,AA99999999999955,AA99999999999955
290 DATA AA99999999999955,AA999999999999
55,AA99999999999955,AA99999999999955
300 DATA AA99999999999955,AA999999999999
55,AA99999999999955,AA99999999999955
310 DATA AA99999999999955,AA999999999999
55,A555555555555555,5555555555555555
320 DATA 1111111111111111,33333DDDDDD111
33,3333DDDDDDD81333,2222DDCCCCC81333
330 DATA 2222DDC5C5C81332,2222DDC55CC813
32,2222DDC5C5C81332,2244DDC5C5C81133
340 DATA 1111DDCCCCC81111,3411DDCCCCC833
33,2441DDCCCCC83332,2441DDCCCCC82222
350 DATA 2441DDCCCCC82222,2441DDCCCCC822
22,4441DDCCCCC84444,4411DCCCCCC84444
360 DATA 1,2,,3,4,,4,5,,2,3,,2,2,3,3,2,1
,4,3,2,5,4,3,3,3,4,4,4,5,2,1,,6,4,5,7,5,
6,6,6,
370 DATA 0000000200000000000030020100000
0222222222222222200000000020000000000100
3020103002222222222222222200000200000000
220000020000000022000102001010302,600
380 DATA 2000103000000000222222200000001
0000000000022222000010030020000000030222
2222010102222203010222222222222222222222
220000000000000022000300010001002,780
390 DATA 0000000000000000000003001000000
0203002222222222222202200000000000000030
0000010002222222000222222000102003023000
022222200222222222001000010001002,1200
400 DATA 0000010000103000000002000002200
0010002000000000002022200000000000203010
0022000302202220000300222020000000022000
002022200000000000100000000010000,1080
410 DATA 0000000000003010220000000000222
2020300003101300002220000220220000000001
0000000002222222200002222231200020003200
222220002220220022010001201010012,1500
420 DATA 0010000001000000222220022222002
2003000000300000022222002222200220030000
0030000002222200222220022003000000300000
022222002222200220010000010000000,1080
430 DATA 0000000000000000222220000222222
0023132001023132002222200202222200000000
0200000000023000200320000000022200022000
000000220222000000001000010001000,1020
440 DATA 0003010000000000000222000000030
0220000010100022200100002020100002220300
2030220222220220202023030222000003202202
222200002220000322010010101010022,1500
450 DATA 0000100010001000222020002022223
0203022302000000202220202020000202030200
0202032002220200020202000000003000030000
000022200022200000000100010001000,1500
```

『HENGE』に見るモーフィングテクニック

満月を見た人間がみるみるうちに狼に姿を変えていくなんて狼男の変身、こんな変形シーンはマンガやアニメなら当たり前のように出てくるけれど、最近は実写でやるのがはやっているらしい。映画『T2』、マイケルジャクソンのビデオクリップ、ポッカのCMの柴田恭兵くん、etc.……。

こういう変形シーンは、モーフ(Morph)という画像処理を使っている。変形のことを英語でメタモーフォシス(Metamorphosis)というのだけれど、この単語からモーフという専門用語が作られたのだそうだ。最近のCG技術にモーフが組み合わさって、実写版変形シーンが可能となり『T2』などで脚光を浴び、今ではなんでもかんでも安っぽくモーフを使うようになってしまった。

・一般的なモーフの仕組み

モーフのからくりはかんたん。人の顔が犬の顔に変形するのなら、人の顔と犬の顔の絵を用意する。この絵は、やわらかいゴム板に描かれていると思うとよい。次にそれぞれの絵に、目、口、鼻、耳など、どこがどこへ対応するのかを指定する。どの点がどの点に移動して変化していくのかを指定してするわけだ。その点を指定し終えたら、人の絵のゴム板にある点をぐいぐいと引っ張ったり縮めたりして、犬の顔のゴム板にある点にぴったりと重なるようにする。徐々に引っ張っていって、少しずつ変化していく様子を撮影すれば、人の顔が犬の様な形に変化していくアニメーションが作れるというわけだ。でもこのままじゃ、犬の顔の形に似た人間の顔のままで、絵には色も付いていない。形を変形させていく一方で、変形の程度に応じて、両方の絵の色を混ぜ合わせて色をつけてやる。形とともに、色も徐々に変化していってまさに犬の顔になれるのだ。

・計算のやっかいなモーフ

ゴムを引っ張ったり縮めたりすると、ゴムがどんなふうに変形するかを計算するのはとても大変。むずかしい計算がたくさん必要になってくる。MSXのレベルではとても扱いきれるものじゃないと思っていたら、『HENGE』ではむずかしい計算をうまくはぶいて実現してしまった。お見事。

なぜモーフは計算が厄介なのだろう。ふつうのモーフは、どこからどこへ移動するという指定の点が自由に指定できるので、いくつかの点が同時に動くと、鼻や目など絵の一部分は伸び縮みするだけじゃなく、ねじれて回転しながら移動する。この回転移動の計算がやっかいなのだ。『HENGE』はそういった変形の指定を工夫して、回転移動が起こらないようにしている。これが『HENGE』で計算の量が激減した理由。

・『HENGE』のモーフの仕組み

ふつうのモーフは点を指定するけど、『HENGE』は違う。四角形を指定する。原画Aのひとつの四角形は、その囲まれた部分だけが変形して対応する原画Bの四角形に当てはめられるのだ。原画Aをいくつかの四角形に切り分けて、それぞれを変形させ、それらを合成して一枚の絵にする。だから、四角形で囲まれてない部分は変形しない。

POINTコマンドで四角形を指定するとき注意してみてみると、四角形は必ず台形になっているはずだ。台形の上底と下底は必ず水平で平行になっている。ここがミソ。台形から別の台形への変形は、水平にとなりあった点は、どんな変形をさせようとも、水平にとなりあっている。

台形はY座標の長さ分の線の集りと考えられるから、ひとつひとつの線に描かれた模様を伸ばしたり縮めたりするのは、小学校でならう相似形の計算ですむ。こうして台形の変形の繰返しをして、原画Aから原画Bへ滑らかに変形していく様子が描ける。

あとは色。『HENGE』は、形の変形がすべて終ってから、色を調整していく。原画Aのどの点がどこを通って原画Bのどこへ移動するかは、すでに計算されているので、原画Aと原画Bのそれぞれの点の色を、原画Aに近い色から原画Bへ近い色へ変化させながら、色付けしていけばいい。

『HENGE』のモーフは、台形が基本になっているから、変形に少しクセが出るみたいだ。美しいモーフを作るには、かなりコツがいるぞ。むちゃな変形はさせないことだ。

■主なプログラム解説

『HENGE』のプログラムの中で、実際にこれらのことを行っているのが行1080からの部分だ。行1080〜1190までが原画Aから原画Bへのアニメーションに使用する12枚の図形を作成する部分だ。ここでは台形ごとに形の変形だけを行っていく。形の変形が終了したら、次は行1210〜1290で色の合成を行っていく。こうして12枚の図形それぞれの色を合成しおえれば、変形作業は終了する。

以下にこの作業を行ごとに解説する。

1080 変形させる台形は10個分あるので、1190行までの10個分のループを作る

1100 台形の角の4点の位置がどのように移動していくのか、各点の速度を計算する。変形前の図形から変形後の図形まで合計12枚なので、変形の回数は11回

1110 12枚の図形は、横4枚、縦3枚に並べられる。左上は変形前の図形、右下は変形後の図形なので、変形途中の図形は10枚になる。10枚分のループを作る。1100行で求めた速度から、変形途中の台形のY座標を求める

1120 変形途中の台形のX座標を求める

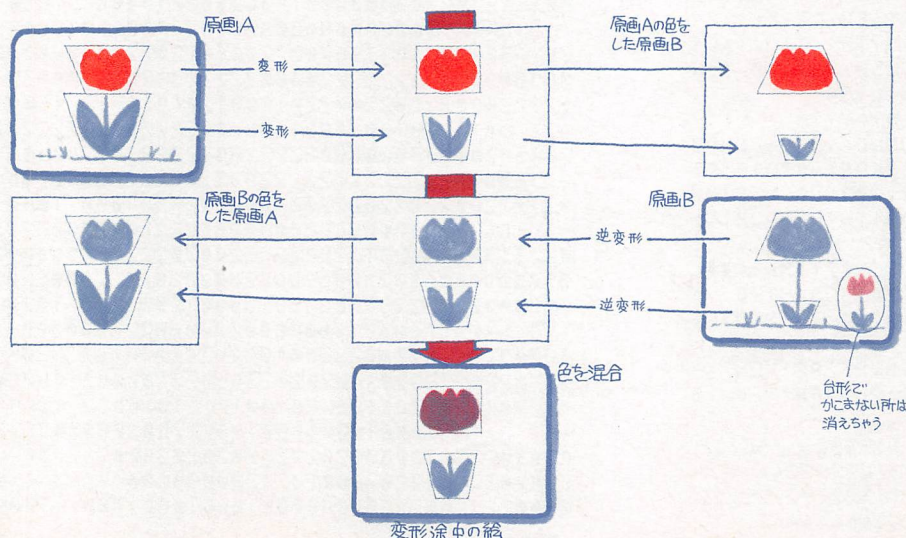
1130 変形前と変形後の台形の左右の辺のかたむきを求める

1140 台形をX方向に重なった線の集まりだと考えて、台形の高さ分だけループを作る。1130行で求めたかたむきから、線の長さがどう変化するのかを求めて、線の長さ分のループを作り、線の長さが変わるように点を描く

1180 ここまでに作ってきた絵は、形は原画Aから原画Bへ変形していく途中の絵だったが、色づかいは原画Aのままである。後々色を合成するために、原画Bの色づかいをつかった同じ絵も作る必要がある。この行は、原画Aと原画Bのパラメータを交換して1090行からやりなおす

1190 ここまでで、形の変形がおわる

1210 色の合成は、変形途中の絵それぞれの全面を一括して行う。そのために、変形途中の絵の数、縦64ドット、横64ドットでループを作る。原画Aからの変形した絵と原画Bから変形した絵とから、それぞれ色をとってくる

■『HENGE』で行われているモーフィング処理

1230 RGBに分けた色を、変形の度合に応じて、Rどうし、Gどうし、Bどうしそれぞれ配合する
1240〜1260 配合したRGBそれぞれの値を、四捨五入する。きれいに平均化するために、四捨五入が必要なのである
1270 RGBに分解した値から、色を合成して、画面に色をおく
1290 これで、色、形とも変形が終了した

これらの作業はかなり時間がかかるため、『HENGE』ではベーしっ君がある人のために、行1040でベーしっ君を起動するようにしている。しかし、このままではベーしっ君がない場合にエラーストップしてしまうので、行970のエラー処理でそれを防いでいる。

（飯田崇之）

```
HENGE   .FDZ


10 '●●●●● HENGE 1993 SUGA
20 CLEAR100,&HCFFF:TR=100:CC=13
30 DIM X(1,9,3),Y(1,9,1),NA$(1)
40 DEFUSR=342:ON ERROR GOTO 890
50 SCREEN8,0:COLOR255,0,0:CLS:OPEN"GRP:"
AS#1:VDP(9)=VDP(9)AND&HFD
60 FORI=0TO6:FORJ=0TO7:LINE(206,88+J+I*8
)-STEP(32,0),J,,XOR:NEXT
70 READA$:FORJ=0TO4:PSET(208+J*6,88+I*8)
,0,TPSET:PRINT#1,MID$(A$,J+1,1):NEXT:NEX
T
80 DATA POINT,ｻｸｾｲ ,ｶﾝｼｮｳ,ﾍﾟｰｼﾞ,LOAD ,SA
VE ,ｹﾞﾝｶﾞ
90 SPRITE$(0)=CHR$(32)+CHR$(32)+"ﾘ"+CHR$
(32)+CHR$(32)
100 FORI=0TO1:FORJ=0TO1:PSET(24+J*16,112
+I*16),224:NEXT:NEXT:FORI=0TO3:LINE(91-I
,15-I)-(156+I,80+I),24+I,B:LINE(55-I,87-
I)-(120+I,152+I),2+I*32,B:LINE(127-I,87-
I)-(192+I,152+I),97+I*32,B:NEXT:GOSUB420
110 FORI=0TO7:COLORI*32+2-(I=7)*9:PSET(3
2,48-I),,TPSET:PRINT#1,"HENGE":NEXT
120 IFPEEK(&HD08A)<>77THENFORI=&HD000TO&
HD089:POKEI,0:NEXT:POKE&HD08A,77ELSEGOSU
B690
130 LINE(206,88)-(238,95),16,BF,XOR
140 '●●●●● MAIN
150 S=STICK(0)
160 IFS=1ORS=5THENLINE(206,88+Z*8)-STEP(
32,7),16,BF,XOR:Z=Z-(S=1)*(Z>0)+(S=5)*(Z
<6):LINE(206,88+Z*8)-STEP(32,7),16,BF,XO
R
170 IFSTRIG(0)THENLINE(206,88+Z*8)-STEP(
32,7),89,BF,XOR:U=USR(0):ONZ+1GOSUB190,1
000,500,630,700,730,760:FORI=0TOTR*7+50:
NEXT:LINE(206,88+Z*8)-STEP(32,7),89,BF,X
OR
180 FORI=0TOTR*3+50:NEXT:GOTO 140
190 '●●●●● POINT
200 GOSUB470:PRESET(22,118):PRINT#1,F
210 S=STICK(0):I$=INKEY$
220 A=1-((PEEK(&HFBEB)AND1)=0)
230 X=X+((S=6)+(S=7)+(S=8)-(S=2)-(S=3)-(
S=4))*A:Y=Y+((S=8)+(S=1)+(S=2)-(S=4)-(S=
5)-(S=6))*A:IFX<0THENX=0ELSEIFX>63THENX=
63
240 IFY<0THENY=0ELSEIFY>63THENY=63
250 IFI$<>""ANDS=0THENGOSUB290
260 PUTSPRITE0,(X+54+Q*72,Y+85),CC,0
270 PSET(16,88):PRINT#1,USING"X ##";X:PS
ET(16,96):PRINT#1,USING"Y ##";Y
280 FORI=0TOTR:NEXT:GOTO 210
290 '◆◆◆◆◆ ｷﾉｳ
300 IFI$=","THENP=P+1:IFP>3THENP=0:GOSUB
420ELSEGOSUB420
310 IFI$="."THENP=P-1:IFP<0THENP=3:GOSUB
420ELSEGOSUB420
320 IFI$=CHR$(18)THENFORI=0TO1:A=255:GOS
UB460:A=160:GOSUB460:NEXT:F=F+1:IFF>9THE
NF=0:FORI=0TO1:A=160:GOSUB460:A=255:GOSU
B460:NEXTELSEFORI=0TO1:A=160:GOSUB460:A=
255:GOSUB460:NEXT
330 IFI$=CHR$(127)THENFORI=0TO1:A=255:GO
SUB460:A=160:GOSUB460:NEXT:F=F-1:IFF<0TH
ENF=9:FORI=0TO1:A=160:GOSUB460:A=255:GOS
UB460:NEXTELSEFORI=0TO1:A=160:GOSUB460:A
=255:GOSUB460:NEXT
340 PRESET(22,118):PRINT#1,F
350 IFI$=CHR$(13)THENQ=-(Q=0)
360 IFI$="S"ORI$="s"THENGOSUB590
370 IFI$="L"ORI$="l"THENGOSUB470:GOSUB61
0:GOSUB470
380 IFI$="C"ORI$="c"THENCC=CC+1:IFCC>15T
HENCC=1
390 IFI$=CHR$(27)THENGOSUB470:RETURN410
400 IFI$=" "THENA=255:I=Q:GOSUB460:X(Q,F
,P)=X:Y(Q,F,P¥2)=Y:A=255:GOSUB460
410 RETURN
420 '◆◆◆◆◆ ｶﾞｲﾄﾞ ﾋｮｳｼﾞ
430 IFP<2THENPUTSPRITE1,(22+P*16,109),12
,0ELSEPUTSPRITE1,(22+(P-2)*16,125),12,0
440 RETURN
450 '◆◆◆◆◆ ﾜｲﾔｰﾋｮｳｼﾞ
460 LINE(X(I,F,0)+56+I*72,Y(I,F,0)+88)-(
X(I,F,1)+56+I*72,Y(I,F,0)+88),A,,XOR:LIN
E-(X(I,F,3)+56+I*72,Y(I,F,1)+88),A,,XOR:
LINE-(X(I,F,2)+56+I*72,Y(I,F,1)+88),A,,X
OR:LINE-(X(I,F,0)+56+I*72,Y(I,F,0)+88),A
,,XOR:RETURN
470 FORI=0TO9:IFI=FTHENA=255ELSEA=160
480 FORJ=0TO1
490 LINE(X(J,I,0)+56+J*72,Y(J,I,0)+88)-(
X(J,I,1)+56+J*72,Y(J,I,0)+88),A,,XOR:LIN
E-(X(J,I,3)+56+J*72,Y(J,I,1)+88),A,,XOR:
LINE-(X(J,I,2)+56+J*72,Y(J,I,1)+88),A,,X
OR:LINE-(X(J,I,0)+56+J*72,Y(J,I,0)+88),A
,,XOR:NEXT:NEXT:RETURN
500 '●●●●● ｶﾝｼｮｳ
510 FORI=0TO2:FORJ=0TO3:COPY(J*64,I*64)-
STEP(63,63),1TO(92,16),0:FORK=0TOW:NEXT:
GOSUB550
520 NEXT:NEXT
530 FORI=2TO0STEP-1:FORJ=3TO0STEP-1:COPY
(J*64,I*64)-STEP(63,63),1TO(92,16),0:FOR
K=0TOW:NEXT:GOSUB550
540 NEXT:NEXT:GOTO 510
550 S=STICK(0):I$=INKEY$:IFS=1THENW=W-W/
10:IFW<0THENW=0
560 IFS=5THENW=W+(W+1)/10:IFW>3000THENW=
3000
570 IFI$=" "ORI$=CHR$(27)THENRETURN580EL
SERETURN
580 RETURN
590 '◆◆◆◆◆ DATA SAVE
600 FORI=0TO9:FORJ=0TO3:POKE&HD000+J*2+I
*12,X(0,I,J):POKE&HD001+J*2+I*12,X(1,I,J
):NEXT:FORJ=0TO1:POKE&HD008+J*2+I*12,Y(0
,I,J):POKE&HD009+J*2+I*12,Y(1,I,J):NEXT:
NEXT:RETURN
610 '◆◆◆◆◆ DATA LOAD
620 FORI=0TO9:FORJ=0TO3:X(0,I,J)=PEEK(&H
D000+J*2+I*12):X(1,I,J)=PEEK(&HD001+J*2+
I*12):NEXT:FORJ=0TO1:Y(0,I,J)=PEEK(&HD00
8+J*2+I*12):Y(1,I,J)=PEEK(&HD009+J*2+I*1
2):NEXT:NEXT:RETURN
630 '●●●●● ﾍﾟｰｼﾞｷﾘｶｴ
640 VDP(9)=VDP(9)OR2:SETPAGE1:I$=INPUT$(
1):VDP(9)=VDP(9)AND&HFD:SETPAGE0:RETURN
650 '●●●●● ﾒﾓﾘｰ >> DISK
660 GOSUB880:FORI=0TO1:POKE&HD078+I*9,LE
N(NA$(I)):FORJ=1TOLEN(NA$(I)):POKE&HD078
+J+I*9,ASC(MID$(NA$(I),J,1)):NEXT:NEXT:G
OSUB820:BSAVENA$+".DAT",&HD000,&HD089:RE
TURN
670 '●●●●● DISK >> ﾒﾓﾘｰ
680 GOSUB880:GOSUB820:E=0:BLOADNA$+".DAT
"
690 IFE=0THENGOSUB610:FORI=0TO1:NA$(I)="
":A=PEEK(&HD078+I*9):FORJ=1TOA:NA$(I)=NA
$(I)+CHR$(PEEK(&HD078+J+I*9)):NEXT:COLOR
18:LINE(56+I*72,160)-STEP(63,7),0,BF:PRE
SET(56+I*72,160):PRINT#1,NA$(I):NEXT:COL
OR235:RETURNELSERETURN
700 '●●●●● LOAD
710 PRESET(64,192):PRINT#1,"0)DATA 1)PIC
TURE":I$=INPUT$(1):IFI$=CHR$(27)THENGOSU
B880:RETURNELSEIFI$="0"THEN670ELSEIFI$="
1"THEN720ELSE710
720 GOSUB880:GOSUB820:SETPAGE1,1:BLOADNA
$+".SC8",S:SETPAGE0,0:RETURN
730 '●●●●● SAVE
740 PRESET(64,192):PRINT#1,"0)DATA 1)PIC
TURE":I$=INPUT$(1):IFI$=CHR$(27)THENGOSU
B880:RETURNELSEIFI$="0"THEN650ELSEIFI$="
1"THEN750ELSE740
750 GOSUB880:GOSUB820:SETPAGE1,1:BSAVENA
$+".SC8",0,&HC000,S:SETPAGE0,0:RETURN
760 '●●●●● ｹﾞﾝｶﾞ
770 ZZ=0:LINE(56,88)-STEP(63,63),255,BF,
XOR
780 S=STICK(0):IFS=7ANDZZ=1THENLINE(128,
88)-STEP(63,63),255,BF,XOR:ZZ=0:LINE(56,
88)-STEP(63,63),255,BF,XORELSEIFS=3ANDZZ
=0THENLINE(56,88)-STEP(63,63),255,BF,XOR
:ZZ=1:LINE(128,88)-STEP(63,63),255,BF,XO
R
790 I$=INKEY$:IFI$=CHR$(27)THENLINE(56+Z
Z*72,88)-STEP(63,63),255,BF,XOR:RETURN
800 IFI$=" "THENGOSUB820:LINE(56+ZZ*72,8
8)-STEP(63,63),255,BF,XOR:E=0:COPYNA$+".
COP"TO(56+ZZ*72,88):IFE=0THENNA$(ZZ)=NA$
:LINE(56+ZZ*72,160)-STEP(63,7),0,BF:PRES
ET(56+ZZ*72,160):PRINT#1,NA$:RETURNELSER
ETURN
810 GOTO 780
820 '●●●●● FILE NAME ﾆｭｳﾘｮｸ
830 LINE(64,192)-STEP(5,7),255,BF:A=0:NA
$=""
840 I$=INKEY$:IF((I$>="#"ANDI$<"*")OR(I$
>"/"ANDI$<":")OR(I$>"?"ANDI$<"[")OR(I$>"
]"ANDI$<="~")OR(I$>="♠"ANDI$<"ん")ORI$="!
"ORI$="-")ANDA<8THENPRESET(64+A*6,192):P
RINT#1,I$:A=A+1:NA$=NA$+I$:LINE(64+A*6,1
92)-STEP(5,7),255,BF
850 IFI$=CHR$(8)ANDA>0THENA=A-1:LINE(64+
A*6,192)-STEP(5,7),255,BF:LINE(70+A*6,19
2)-STEP(5,7),0,BF:NA$=LEFT$(NA$,A)
860 IFI$=CHR$(13)THENGOSUB880:RETURN
870 GOTO 840
880 LINE(0,192)-(255,199),0,BF:RETURN
890 '●●●●● ｴﾗｰﾄﾗｯﾌﾟ
900 E=0
910 IFERR=56THENA$="Bad file name":E=1
920 IFERR=69THENA$="Disk I/O error":E=1
930 IFERR=68THENA$="Disk write protected
":E=1
940 IFERR=70THENA$="Disk offline":E=1
950 IFERR=53THENA$="File not found":E=1
960 IFERR=11THENRESUMENEXT
970 IFERL=1040ORERL=1280THENRESUMENEXT
980 IFE=0THENSCREEN0:LOCATE0,0:PRINT"ERR
OR!!":END
990 PRESET(64,192):PRINT#1,A$:BEEP:I$=IN
PUT$(1):GOSUB880:RESUMENEXT
1000 '●●●●● ﾍﾝｹｲ
1010 PRESET(64,192):PRINT#1,"(0)ｷｰﾃﾞ ｶｲｼ
ｼﾏｽ":I$=INPUT$(1):IFI$<>"0"THENLINE(32,1
92)-(255,199),0,BF:RETURN
1020 SETPAGE,1:CLS:FORI=0TO1:COPY(56+I*7
2,88)-STEP(63,63),0TO(I*64,0):NEXT:SETPA
GE,0:CLS:COPY(64,0)-(127,63),1TO(0,0):SE
TPAGE,1:LINE(64,0)-(127,63),0,BF:GOSUB59
0:VDP(9)=VDP(9)OR2
1030 ERASE X,Y,NA$
1040 _TURBOON
1050 DIM XX(3),YY(3),X(1,9,3),Y(1,9,1),D
X(3),DY(3)
1060 FORI=0TO9:FORJ=0TO3:X(0,I,J)=PEEK(&
HD000+J*2+I*12):X(1,I,J)=PEEK(&HD001+J*2
+I*12):NEXTJ:FORJ=0TO1:Y(0,I,J)=PEEK(&HD
008+J*2+I*12):Y(1,I,J)=PEEK(&HD009+J*2+I
*12):NEXTJ:NEXTI
1070 '●●●●●
1080 FORF=0TO9:O=1
1090 SETPAGEO,O
1100 FORI=0TO3:DY(I¥2)=(Y(1,F,I¥2)-Y(0,F
,I¥2))/11:DX(I)=(X(1,F,I)-X(0,F,I))/11:N
EXTI
1110 FORL=0TO2:FORI=0TO3:A=L*4+I:Y0=Y(0,
F,0):Y1=Y(0,F,1):YA=Y(0,F,0)+DY(0)*A:YB=
Y(0,F,1)+DY(1)*A:YY=(Y1-Y0)/(YB-YA)
1120 FORJ=0TO3:XX(J)=X(0,F,J)+DX(J)*A:NE
XTJ
1130 L0=(X(0,F,2)-X(0,F,0))/(Y1-Y0):R0=(
X(0,F,3)-X(0,F,1))/(Y1-Y0):L1=(XX(2)-XX(
0))/(YB-YA):R1=(XX(3)-XX(1))/(YB-YA)
1140 FORJ=0TOYB-YA+1:XD=((X(0,F,1)+R0*J)
-(X(0,F,0)+L0*J))/((XX(1)+R1*J)-(XX(0)+L
1*J)):X=X(0,F,0)+L0*J:FORK=0TO(XX(1)+R1*
J)-(XX(0)+L1*J):P=POINT(X,Y(0,F,0)+YY*J)
:X=X+XD
1150 PSET(XX(0)+L1*J+K+I*64,YA+J+L*64),P
1160 NEXTK:NEXTJ
1170 IFSTRIG(0)THEN1280ELSENEXTI:NEXTL
1180 O=O-1:FORI=0TO3:SWAP X(0,F,I),X(1,F
,I):NEXTI:FORI=0TO1:SWAP Y(0,F,I),Y(1,F,
I):NEXTI:IFO>-1THEN1090
1190 NEXTF
1200 '●●●●● ｲﾛ ｺﾞｳｾｲ
1210 SETPAGE1:A=0:FORK=0TO2:FORL=0TO3:FO
RI=0TO63:FORJ=0TO63:SETPAGE,0:C1=POINT(1
92-L*64+J,128-K*64+I):SETPAGE,1:C0=POINT
(L*64+J,K*64+I)
1220 G0=C0¥32:G1=C1¥32:R0=(C0¥4)AND&B111
:R1=(C1¥4)AND&B111:B0=C0AND&B11:B1=C1AND
&B11
1230 Q=(11-A)/11:Q1=A/11:G=G0*Q+G1*Q1:R=
R0*Q+R1*Q1:B=B0*Q+B1*Q1
1240 G0=INT(G):IFG>=G0+.5THENG=INT(G)+1E
LSEG=INT(G)
1250 R0=INT(R):IFR>=R0+.5THENR=INT(R)+1E
LSER=INT(R)
1260 B0=INT(B):IFB>=B0+.5THENB=INT(B)+1E
LSEB=INT(B)
1270 C=G*32+R*4+B:PSET(L*64+J,K*64+I),C:
NEXTJ:NEXTI:A=A+1:IFSTRIG(0)THEN1280ELSE
NEXTL:NEXTK
1280 _TURBOOFF
1290 SETPAGE0,0:VDP(9)=VDP(9)AND&HFD:RUN
```

SUPER BEGINNERS' 講座

スーパー ビギナーズ

超初心者

プログラムには流れがある。その流れを制御するのがループ処理や条件分岐といったものなのだ。そして今回は、いよいよサブルーチンの登場だ。

プログラムの流れ

プログラムというのは、命令が実行される順番に並んでいるのがふつうだ。

しかし、ただ実行される順番に並べておくだけでは、やたら長くなったり、状況によっての特別な処理を作ることができない。

そこでループ処理や条件分岐といった命令を使ってプログラムの流れを制御することで、このような不満を解消するのだ。

似たような処理が続くときにはFOR～NEXTのようなループ処理を使うことで、それらをひとつの処理にまとめることができる。状況によって特別な処理を行いたいならIF文やON～GOTOを使って分岐させればいい。

サブルーチン

似たような処理が続く場合にはループ処理でじゅうぶんなのだが、もし、似たような処理がたくさんあるのに、続いていないときにはどうすればいいだろう。

例えば、ちょっと凝った効果音を鳴らすPLAY文が、いくつかの場所で使われている場合などはいい例だろう。

プログラムの中で何度も使われているからといって、これはさすがにループ処理にはできない。

それぞれのPLAY文の間には、何らかの処理があるためだ。しかしこのままではプログラムが長くなるし、**MML**を変更したときに直し忘れて不都合が生じる可能性だってある。

では、PLAY文を単独の行に置き、演奏したいときにその行に飛ぶようにしたらどうだろうか。この場合、鳴らすまではうまくいくのだが、鳴らし終わったときにどこへもどればいいかが問題になってくる。もどり先は複数存在するからだ。

変数とON～GOTOを使ってもどるという方法もある。しかしこれでは、もどり先がつねに行の先頭になってしまい、演奏場所を変えたときや演奏か所を増減したときに、修正がかなり面倒になる。

ちょっと前振りが長くなったが、このような場合は**サブルーチンを使う**と、とてもきれいにまとめることができるのだ。

サブルーチンでは、もどり先の指定をする必要がなく、呼び出し元の次の命令にもどるのだ。

■リスト1 サブルーチン処理のサンプル

```
10  CLS
20  PRINT "ｷｮｳ ﾉ ﾃﾝｷ ﾊ･･･"
30  P$="(1.ﾊﾚ 2.ｸﾓﾘ 3.ｱﾒ 4.ﾕｷ)"
40  MX=4:GOSUB 110:WE=A
50  PRINT "ｲﾏ ﾉ ｼﾞｶﾝ ﾊ･･･"
60  P$="(1.ｱｻ 2.ﾋﾙ 3.ﾖﾙ)"
70  MX=3:GOSUB 110:TM=A
80  END
90  :
100  'ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ
110  A=0:PRINT P$;:INPUT A
120  IF A<1 OR A>MX THEN 110
130  PRINT:RETURN
```

GOSUBとRETURN

サブルーチン処理を実現させるのが、GOSUBとRETURNという2つの命令だ。

GOSUBの働きはGOTOとよく似ている。基本的には指定した行に飛ぶ命令だが、そのとき、いまどこにいるかといった情報を**記憶してから**指定した行に飛ぶ。つまり、あらかじめもどってくる場所を記憶してからサブルーチンに飛ぶ命令なのだ。

RETURNはサブルーチンの処理が終わったときに使う命令で、実行するとGOSUBで記憶した場所にもどっていく。このとき、**誤動作をしないように**、記憶したもどり先を忘れる。

つまり、何度も呼び出す処理の終わりにRETURNと書いておくだけでサブルーチンにできる。そしてその処理を、

GOSUB 〈行番号〉

と実行して呼び出せば、どこから実行しても、きちんと元の場所にもどってくるのだ。

サブルーチンの例

リスト1はサブルーチン処理のサンプルで、数値の入力と判定の処理を行100～130をまとめてサブルーチンにしている。

このサブルーチンは行40と行70にある、

GOSUB 110

で呼び出されて実行されるのだ。

MML
Music Macro Languageの略。PLAY文で音楽を演奏するときに使用する文字で、A～Gの文字で音の高さを表し、Oで音階、Lで音の長さ、Vで音量、Tでテンポを表すなど、音楽を演奏するための働きを持った文字。実際にPLAY文で使用するときは、数値を付加したりて、これらの文字をつなげて演奏することが多い。

サブルーチンを使う
サブルーチンはある程度の長さのプログラムを組むときには必要な手段だ。プログラムの節約になるのはもちろんのこと、細かい処理をサブルーチン化すれば、メイン部分を簡潔に組めるので、全体が把握しやすいプログラムにできる。またミスがあった場合には、どこをチェックすればいいか、わかりやすいという利点もある。

記憶してから
実際にGOSUBで記憶されるのは、GOSUBの次にある命令の位置情報が記憶される。これはプログラムが実行されたとき、MSXはプログラムカウンタというもので次に実行する命令の位置を示している。このプログラムカウンタの内容がGOSUBによって記憶されるからだ。また参考までに、情報を記憶すると、メモリを7バイト消費するので覚えておこう。

誤動作をしないように
GOSUBでもどり先の情報を記憶すると、メモリが7バイト消費される。もしサブルーチンからRETURNでもどったときに、記憶した情報が消えなかったら、サブルーチンを呼び出すたびに7バイトずつメモリが消費され、いつかメモリが足りなくなってエラーが出る可能性がある。もとの処理にもどった時点で役目は終わるのだから、むだのないように消去されるのだ。

■リスト2 指定行にもどるサンプル

```
10 CLS
20 PRINT "ｷｮｳ ﾉ ﾃﾝｷ ﾊ･･･"
30 P$="(1.ﾊﾚ 2.ｸﾓﾘ 3.ｱﾒ 4.ﾕｷ)"
40 MX=4:GOSUB 110:WE=A
50 PRINT "ｲﾏ ﾉ ｼﾞｶﾝ ﾊ･･･"
60 P$="(1.ｱｻ 2.ﾋﾙ 3.ﾖﾙ)"
70 MX=3:GOSUB 110:TM=A
80 END
90 :
100 'ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ
110 A=0:PRINT P$;:INPUT A
120 IF A=0 THEN BEEP:RETURN 10
130 IF A<1 OR A>MX THEN 110
140 PRINT:RETURN
```

このサブルーチンの動作を見てみると、まず行110で入力用の**変数Aを初期化**し、メッセージを表示してINPUTを実行する。

行120では入力された変数Aの値が範囲内にあるかどうか判定し、範囲外であれば行110の入力をやり直すようになっている。

入力が範囲内であれば行130で空行を表示して、RETURNにより元の処理にもどるのだ。

変数を利用する

このサンプルでは、変数を引数として使うことで、サブルーチン処理の適用範囲を拡げている。

このサブルーチンで使っている変数は全部で3つあり、入力用の変数Aとメッセージ表示用の変数P$、そして、入力値の上限用の変数MXがある。

GOSUBでサブルーチン処理を呼び出す前に、変数P$にどのような数値を入力すればよいかのメッセージを設定し、変数MXには入力値の上限を設定することで、任意の範囲の数値を入力するサブルーチン処理にしているのだ。

そして入力された値は変数Aに残るので、RETURNでもどったときには、入力値は変数Aによって**参照できる**のだ。

先程の効果音の例の場合では、おなじ音楽を鳴らすということでサブルーチン処理を紹介したが、いくつか効果音を使う場合には、変数によってどの音楽を演奏するか指定するようにすれば、効果音をひとつのサブルーチンにまとめることも可能になる。

指定行にもどる

リスト2は、サブルーチン処理にやり直しの判定を入れた場合のサンプルだ。

プログラムを始めからやり直したいとき、もとの処理にもどってしまっては都合が悪いこともある。そこでこのサンプルでは、入力値が0の場合、行10にもどるようになっている。

RETURN (行番号)

のようにすると、もどり先の記憶を消した上で、指定した行に飛ぶことができるのだ。

こんなことをしなくても、たんにGOTO文を使えばいいように思えるが、もどり先の記憶を残しておくと、メモリを消費する上に誤動作の原因になるからだ。

また、もどり先の記憶がない状態でRETURNを実行すると、RETURN without GOSUB in ××**のエラーが出る**ので注意が必要だ。

プログラムのご相談・修理・仕立て MORO'Sショップ

前号で保留していた質問に、Orcから回答がありましたので、質問とともに紹介します。

■グラフィックの変換法

☆質問☆私は障害児の教育に、A1STを利用して学習を実践している者です。そこで教えていただきたいことがあります。SCREEN8で作成した画像をSCREEN5に変換する方法を教えていただきたい。

(和歌山県・松本光央／51歳)

SCREEN8のグラフィックをSCREEN5へ変換するには、まずそれぞれのVRAM(グラフィックのデータが格納されているRAMのこと)の構造を知る必要があります。

●VRAMの構造の違い

SCREEN8では1バイトで1ドットを表します。この内訳は、1ビットごとに

GGGRRRBB

となっていて、G(緑)とR(赤)は3ビットで0～7の8段階、B(青)は2ビットで0～3の4段階で色を指定できます。全部で256色の中から1ドットごとに色を指定できるのです。

つぎにSCREEN5ですが、VRAMに直接色が格納されてはいません。SCREEN5ではパレットという手法が使われ、VRAMにはそのパレットの番号が格納されています。

パレットは全部で16種類あり、それぞれについてRGB各8段階ずつ指定できるので、全部で512色の中から任意に選べることになります。パレットを使うことで1ドットの情報は4ビットで表せます。そのためVRAMの1バイトには2ドットぶんの情報が格納されています。

SCREEN8とSCREEN5の大きな違いは、このVRAMの使われ方にあり、SCREEN8では256色すべてが使えるのに対して、SCREEN5では512色中の16色しか使えないのです。

●変換についての考え方

元となるSCREEN8のグラフィックの色数が16色以下なら話は単純です。それぞれのパレットにおなじ色を設定して変換するだけで済むからです。

しかし色数が16を超えているときは、SCREEN5では16色までしか使えないので、各パレットにどんな色を設定するかを決めなければいけません。

パレットの色を決めるには、グラフィックツールなどで自分で適当な色を作ってもいいでしょう。また、元の絵を調べて、使われているドット数が多い色を優先してパレットに設定するのもいいでしょう。

●サンプルプログラム

付録ディスクにはサンプルプログラムを収録してあります。

ファイル名：HENKAN. ASC

このサンプルでは、SCREEN8の元絵に使われている色を調べ、て、使用頻度の多い色とRGBの距離が遠い色をパレットに設定するようにしてあります。

実行するときは行120にあるFR$とFW$にファイル名を設定してから実行してください。FR$が元絵のSCREEN8のグラフィック、FW$が作成するSCREEN5のグラフィックとなっています。またPAの値はパレット設定時のRGBの距離です。これを0にすると距離を無視し、大きくすると色がばらつきます。10～20くらいが適当でしょう。

なお、このサンプルでの変換には恐ろしく時間がかかります。プログラムを高速化してターボRの高速モードで実行しても2時間弱かかります。実用的な速度に高速化するには、マシン語にする必要があるでしょう。

変数Aを初期化
INPUT文で入力を受け付ける場合、入力がリターンキーだけだったときは変数の内容がそのままになる。例えば、INPUT文の直前で、変数Aの内容が1だったとしよう。もしこのとき、リターンキーのみの入力であれば、変数Aの内容は変化せずに、1のまま次の処理に進んでしまうのだ。サンプルではこれを防ぐために、変数Aの値を0に初期化しているのだ。

参照できる
サブルーチンでなんらかの処理が実行され、そのもどり値を必要とする場合、その値が一時的に参照されるのでなければ、適切な変数に値を保存することを忘れないようにしよう。もどり値用の変数は、サブルーチンが実行されると内容が変わってしまう可能性があるからだ。サンプルでは変数Aの内容を、変数WEやTMに保存している。

エラーが出る
GOSUBによってもどり先の情報が記憶されていないときにRETURNが実行されるとエラーが出る。これはRETURNでもどることができないために出るエラーなのだ。サンプルでは行10からプログラムを実行していき、行80のENDでプログラムが終了する。ENDの後にはサブルーチンがあり、もしここでENDによってプログラムを終了させなかったら、もどり先の情報がない状態でサブルーチンが実行されてしまい、エラーが出てしまうのだ。サブルーチンを使う場合、このようにきちんと区別しておく必要があるのだ。

アル甲

アル甲7・Mファン殺人事件解決編

アル甲7結果発表
入選(賞金1万円)
埼玉県・Qちゃん(18歳)

◉アル甲7の課題

Qちゃん、おめでとう。

アル甲7の課題は、「Mファン殺人事件」で、犯人と犯行時刻が論理的に決定できるかどうかを判断するというものだった。出題時には、担当者自身、ルールが十分に整理できていなかったので、改めてルールを示すことにしよう(ルール参照)。

このうち、gとkがやや問題で、gは暗示されてはいたのだが(犯人の行動の制限についての説明と配列PTの説明)、やはり明示するべきだった。また、kは「真実」という言葉をどう解釈するかが問題で、mを認めるならkも認めるべきだという気もするが、やや拡大解釈になるような気もする。誤解してしまった人には申し訳ない。

また、犯人のウソのつき方については、ルール説明が十分でないかもしれないという不安から公開したもので、今回示したルールには含めていない。

◉選考

難しかったので、ひょっとしたら応募がないかもしれないと心配したのだが、5点の応募があった。ただし、河内和彦クンの作品はディスクが読めなかったので、実質4点になる。

4つの作品に対して7つのテスト(P55~56・テスト1~7参照)を行ったところ、すべてクリアしたのは、入選作だけだった。テスト3・5・7はルールkを、テスト5はルールgを認めなければ解けないが、テスト2はこれらのルールを認めなくても解けるはずなのに、烏丸おいけクンの作品と、もときクンの作品はクリアできなかったし、斉藤裕之クンの作品は、テスト2はクリアしたものの、他のテスト結果がひどかった。

入選作を除く3作品は、「アル甲の間にいたと称する人物がいれば犯行時刻ではない」としている。実際の犯人のウソのつき方からすれば、これは正しいのだが、「自分のいた部屋についてウソをつく」ということから「自分のいた部屋について必ずウソをつく」とは言えないので、論理的には問題がある。

◉入選作の問題点

では、入選作は完璧かというと、そんなことはない。

まず、作者なら一度読み返すだけですぐに気づきそうなバグが2つあった。

また、アルゴリズムの一部に不備があるため、解けない問題がある。性格の異なる3つの例をテスト8・9・10に示した。テスト10は実際のゲームでは起こり得ない状況だが、ルールからすれば、このような状況が起こり得ることに疑問の余地はないと思う。

入選作のバグを取ったものを「MURDER3C.AL7」、入選作に不備が残っているので、担当者が作成したものを「MURDER-A.AL7」として付録ディスクに収録した。なお、入選作は犯人のウソのつき方を前提として(出題時にはそれがルールだった)、おはこんの間にいたと称する人物の証言は信用できるとしているが、「MURDER-A.AL7」ではそうしていない(実際には、ほとんどの場合、どっちでも同じ)。

また、変数R2(t,m,0)に、容疑者mがt時に各部屋にいた可能性があるかを記憶しており(R2(t,m,0) AND 2^(n-1)が0でなければ部屋nにいた可能性なし)、mがアル甲の間にいた可能性がないとき、mのt時のアリバイ成立としている。ただし、mについての証言があった尋問では、配列R2に関わる処理は行っていない(コルサコフのみ例外)。この判定は、犯人のウソのつき方に依存しているのではないか(コルサコフ以外の人物についてもルールkと同様のことを仮定しているのではないか)という疑問が生じるかもしれないので、そうではないことを示しておこう。

mが、証言を行った場合、必ずm自身についての証言が含まれているから、mについての証言があった場合に処理しなければ、R2(t,m,0)にはm自身の証言は反映されない。m自身の証言を無視しても、mがt時にアル甲の間にいなかったことが示されるなら、犯人のウソのつき方に関わらず、それは正しい。mが犯人なら、mの証言は反映されないから、R2(t,m,0)は真実のみを反映している。mが犯人でなければ、ウソを含む証言から得られたものであるとしても、「mのアリバイが成立する」という結論は正しい。

なお、m自身の証言のみ不処理とするのではなく、m以外の人物がmについて証言した場合も不処理としているのは、mについての証言があった場合、配列R2に関する処理を行っても、他の処理でわかること以外は何もわからないからだ。

◉ヒントがわりのクイズの解答

(編集部注:出題されたクイズの内容は、MSX・FAN8-9月号のP40~41を参照してください)

【問題1】

証言の間に食い違いが生じたら、ルールiより、その時刻が犯行時刻。

【問題2】

アル甲の間にいたと称する人物がコルサコフについて何も言わなければ、コルサコフはまだ生きている(ルールd、mより)。さらに、犯行時刻は2時間後以降といえる(ルールgより)。

【問題3】

すべての部屋が誰かに見られていたにも関わらず、誰もコルサコフについて証言しなければ、犯行後である(ルールe・kによる)。ルールkを認めないとしても、1時間後にはすでに殺されていたことがわかる(証言が真実でなければ、その時刻が犯行時刻だから)。

【問題4】

テスト1を参照

※問題5以降はP56の解答参照。

◉二分探索

二分探索(バイナリ・サーチ)というのは、小さい順に並べられたデータの中から特定のデータを高速に探し出すアルゴリズムだが、「Mファン殺人事件」の調査時刻を決めるための戦略として使えるので、紹介しておこう。

犯行時刻は0時~23時だから、0と23を加えて2で割ると11.5なので、まず11時(または12時)のコルサコフの生死を調べる。11時の尋問だけでわからなければ、10時や12時も調べる。仮に11時にはすでにコルサコフが殺されていたとわかったとすると、犯行時刻は0時~10時。足して2で割ると5だから5時を調べ

る。もしコルサコフが生きていたら、犯行時刻は5〜10時だから7時を調べる、という具合に進めるのだ。たいていは、3つの時刻を調べるだけで、犯行時刻を2〜4時間以内に絞れるはずだ。なお、犯行時刻が5〜6時間程度に絞れたら、容疑者も時刻もランダムに指定していくと、やさしい問題もけっこう難しくなって楽しめるかもしれない。

(ANTARES)

ルール

- a 犯人はひとりである
- b 犯行時刻には、犯人とコルサコフがアル甲の間にいた
- c 犯行時刻にアル甲の間にいた人物は、コルサコフでなければ犯人である
- d 犯行後、アル甲の間に死体があった
- e アル甲の間に死体があれば、犯行後である
- f 容疑者は、つねに、同室と隣室にいる人物を見た。また、犯行後にアル甲の間にいた人物だけが死体を見た
- g 登場人物は、ある時刻にいた部屋から、1時間後に隣室に移動したか、または動かなかった
- h 犯人以外はウソをついたり事実を隠したりしない
- i 犯人も犯行時刻以外ではウソをついたり事実を隠したりしない
- j コルサコフについて述べられることはすべて事実である
- k 証言者がコルサコフについて何も言わなければ、死体は証言者がいたと称する部屋にはなかったし、コルサコフはその部屋と隣室にはいなかった
- l アル甲の間にいたと称する人物は、その時刻に関する限り、ウソをつかない
- m アル甲の間にいたと称する人物は、その時刻に関する限り、事実を隠さない

●犯行現場見とり図

証言表の見方

- ●大きい数字は、各容疑者がその時刻にその部屋にいたという証言があったことを表す
- ●大きい数字が丸で囲まれているのは、その容疑者が証言を行ったことと、自分が丸で囲まれた数字の部屋にいたと証言したことを表す
- ●×はコルサコフがすでに死んでいたという証言を表す
- ●小さい数字は、大きい数字が他人の証言による場合に、誰の証言かを表す(小さい数字および容疑者の左にある数字は容疑者番号)
- ●「RS/=」はプログラムの行40の「TIMEを」その値に書き換えると、その問題に挑戦できることを表す

テスト

【テスト1】

	時刻	20
2	の・り・こ	⑦
5	Orc	⑦^{2}

RS/=56902

の・り・この証言からOrcのアリバイが成立する(その時刻が犯行時刻なら、彼は犯人ではない)——A以外の人物が「Aはアル甲の間以外にいた」と証言すれば、Aにアリバイが成立する。なぜなら、証言が真実なら彼または彼女はアル甲の間にいなかったわけだし、ウソなら証言者が犯人だから。そのOrcとの・り・この証言が、の・り・このいた部屋について食い違っているのだから、犯行時刻は20時で犯人はの・り・こ。

【テスト2】

	時刻	1	2	3
1	バボ		②^{4}	③
2	の・り・こ	⑥		⑧
3	ささや		⑦^{5}	④
4	ちえ熱		③^{1}	6^{1}
5	Orc		⑦^{3}	8^{2}
	コルサコフ	6^{2}		

RS/=29549(情報提供:もときクン)

1時と3時の証言から犯行時刻は2時とわかる(本文、問題3の解答参照。ふたり以上が同じことを証言すれば真実だから、この問題の場合、3時のの・り・ことささやの証言から、コルサコフがアル甲の間にいなかったことがわかるので、ルールkは不要)。ふたりが同じ証言をすれば真実だから、2時の証言から、の・り・こ以外の4人にアリバイ成立。したがって、犯人はの・り・こ。

【テスト3】

	時刻	1	2	3	4
1	バボ		2^{5}	2^{5}	
2	の・り・こ	④	⑦		⑤
3	ささや		2^{5}	3^{5}	
4	ちえ熱		2^{5}	2^{5}	
5	Orc		③	③	
	コルサコフ	5^{2}			×^{2}

RS/=63614(情報提供:もときクン)

コルサコフに関する1時と4時の証言から犯行時刻は1〜3時とわかる。また、2時の証言から犯行時刻は1時でも3時でもないとわかる(「Aは角(かど)の部屋にいた」という証言があれば、Aの1時間後と1時間前のアリバイが成立する。なぜなら、証言が真実なら±1時間後にはアル甲の間にいることができないし、ウソなら証言時刻以外のすべての時刻のアリバイが成立するから。また、同様の証明によって、「「Aはおはこんの間にいた」という証言があれば±1時間後と±2時間後のAのアリバイが成立する」と言える。この2つの定理により、1時と3時には全員のアリバイが成立する)。したがって、犯行時刻は2時。2時のOrcの証言によってバボ・ささや・ちえ熱にアリバイが成立し(テスト1参照)、3時のOrcの証言によってOrcのアリバイが成立するから、犯人はの・り・こ。

【テスト4】

	時刻	14	15
1	バボ	④^{5}	⑤
4	ちえ熱	5$^{1}_{5}$	5^{1}
5	Orc	④^{1}	
	コルサコフ	5$^{1}_{5}$	×^{1}

RS/=18990

コルサコフは14時には生きていたし、15時には死んでいたので、犯行時刻は14時。ふたりが証言しているので、ちえ熱は14時にアル甲の間にいた。したがって、犯人はちえ熱。

【テスト5】

	時刻	11	12	13	14
1	バボ		3^{5}		⑥
2	の・り・こ	⑧	⑨		9^{1}
3	ささや	8^{2}	⑦^{4}		4^{4}
4	ちえ熱	8^{2}	⑦^{3}		⑦
5	Orc		②		②
	コルサコフ	8^{2}			

RS/=23723(情報提供:もときクン)

11時と14時の証言から犯行時刻は12〜13時とわかる。また、テスト3と同じ論理で犯行時刻は13時でないとわかるから、犯行時刻は12時。バボ・ささや・ちえ熱にはアリバイがあり、14時のOrcの証言からOrcのアリバイが成立するから、犯人はの・り・こ。なお、13時のOrc以外のふたりの証言、14時のの・り・こかささやの証言も調べれば、ルールg、kは不要。

【テスト6】

	時刻	12
1	バボ	⑧
2	の・り・こ	3^{3}5^{1}
3	ささや	③

創作

の・り・こがいた部屋について、証言に食い違いがあるから犯行時刻は12時。「Aはアル甲の間以外にいた」というA以外の人物による証言があればAにアリバイが成立するから(テスト1参照)、ささやの証言により、の・り・こはアル甲の間にいなかった。したがって、バボがウソをついている。

☞次ページにつづく

テスト

【テスト7】

時刻	1	2	3	4	5
1 バボ	⑤	6^{5}	3^{2}		
2 の・り・こ		2^{5}	②		6^{5}
3 ささや				7^{4}	4^{5}
4 ちえ熱				④	
5 Orc		③			⑤
コルサコフ					$\times^{5}$

創作

1時の証言から犯行時刻は3時以降とわかる(本文問題2の解答参照)。5時の証言とあわせて犯行時刻は3〜4時。4時の証言より犯行時刻は3時とわかる(アル甲の間の隣にいた人物がコルサコフについて何も言わなければ、ルールkよりコルサコフはアル甲の間にいなかった。したがって、犯行時刻ではない)。の・り・この証言よりバボに、ちえ熱の証言よりささやに、Orcの2時の証言よりOrc自身との・り・こにアリバイが成立するから、犯人はちえ熱。

【テスト8】

時刻	0	1	2	3
1 バボ			⑨	
2 の・り・こ	1^{4}		④	
3 ささや	③			③
4 ちえ熱	④			
5 Orc	5^{4}		9^{1}	
コルサコフ	5^{4}			

創作

コルサコフが0時にアル甲の間にいたことから、順を追って彼のいた可能性のある部屋を調べていくと、2時には(生きていれば)パソ天の間にいたことがわかるが、3時にはどこにもいなかったことになるので、すでに死んでいたといえる。また、2時のの・り・この証言により犯行時刻は2時ではないから0〜1時。0時のちえ熱の証言から、0時のバボ、の・り・こ、ささやのアリバイが成立する(の・り・こについてはテスト1参照。バボとささやについてはアル甲の間の隣室にいたと称する容疑者が証言しなかった人物についてアリバイが成立するから。証言が真実なら彼または彼女はアル甲の間にいなかったわけだし、真実でなければ証言者が犯人だから、彼または彼女は犯人ではない)。また、0時のちえ熱の証言により1時のの・り・こに、0時のささやの証言により1時のささやに、2時のバボの証言により1時のバボとOrcに、アリバイが成立する。残るのは0時のOrcと0〜1時のちえ熱だが、3時にささやがちえ熱を見ていないことから、2時にちえ熱はパソ天の間にいなかったことがわかり(これが入選作が0時のちえ熱のアリバイを考える上で見落としてしまう点)、2時にバボもの・り・こもちえ熱を見ていないこととあわせると、おはこんの間にいたことがわかる。したがって、0〜1時のちえ熱のアリバイが成立するので、犯行時刻は0時で、犯人はOrc。

【テスト9】

時刻	0	1	2	3	4	5	6
1 バボ	⑧	7^{2}	⑧^{2}	⑨^{2}			⑥
2 の・り・こ		⑦	⑦^{1}	⑧^{1}		④	①
3 ささや		7^{2}	8^{1}_{2}	9^{1}_{2}		⑧	
4 ちえ熱			8^{1}_{2}	8^{1}_{2}		8^{3}	
5 Orc		7^{2}	7^{1}_{2}	8^{1}_{2}			9^{1}
コルサコフ	8^{1}						

創作

まず、犯行時刻は1時以降で、2、3、5時ではないことがわかる。また、5時と6時の証言からコルサコフが6時にいた可能性のある部屋を調べてみると、どこにもいなかったことになるので、すでに死んでいたとわかる。また、コルサコフが0時にFFBの間にいたことから、順にコルサコフのいた可能性のある部屋を調べていくと、3時には(生きていれば)パソ天の間にいたことがわかるので、犯行時刻は4時ではない(これが入選作の見破れない点)。したがって、犯行時刻は1時。1時の証言からバボ・ささや・Orcのアリバイが成立し、2時のの・り・この証言から、の・り・このアリバイが成立する。したがって、犯人はちえ熱。この問題は、すべての証言を調べても入選作には解けない(4時に、の・り・こはATTACKの間、他の4人はぺえピクの間にいたことにした場合)。なお、容疑者のいた可能性のある部屋を調べるときは、後の時刻からさかのぼってもいいが、コルサコフのいた可能性のある部屋を調べるときはさかのぼってはいけない。なぜなら、ある時刻にアル甲の間とその隣室にいなかったことがわかっても、1時間前にアル甲の間にいなかったとは言えないから(その時刻に殺されたのかもしれない)。他の部屋にいた可能性は検討できるが、アル甲の間にいた可能性を否定できないなら調べても役に立たない。

【テスト10】

時刻	4	5
1 バボ	④	
2 の・り・こ	5^{1}	⑤
3 ささや	5^{1}	
4 ちえ熱		
5 Orc		
コルサコフ	5^{1}	$\times^{2}$

創作

犯行時刻は4時。犯行時刻に3人の人物がアル甲の間にいることはないので、バボがウソをついている。あるいは、バボの証言により、他の4人にアリバイが成立するからバボが犯人。の・り・ことささやについては、証言が正しければ犯行時刻でないから、ウソならバボが犯人だからアリバイが成立する。

ヒントがわりのクイズの解答

【問題5】

時刻	2	
1 バボ	①	5^{5}
3 ささや	⑨^{5}	
5 Orc	⑧	
コルサコフ	5^{5}	

RS/=18519

Orcはバボが犯人だと言っているようで、他の人物がふたりを見ていないため難しそうだが、ささやがOrcについて証言していないことに注目すれば解ける。Orcの証言からささやのアリバイが成立するので、ささやが証言していない以上、OrcはFFBの間にはいなかった。よって、ウソをついているのはOrc。

【問題6】

時刻	12	13	14
1 バボ		⑦^{5}	
2 の・り・こ	③	②	
3 ささや			⑥
4 ちえ熱		2^{2}	①
5 Orc		⑦^{1}	⑦
コルサコフ	6^{2}		

RS/=44841

12時と14時の証言から、犯行時刻は13時。4人にアリバイが成立するので、犯人はささや。

【問題7】

時刻	1	2	3
1 バボ	④^{2}	①	④
2 の・り・こ	④^{1}	⑦	⑧
3 ささや	⑧	⑨	⑥^{5}
4 ちえ熱	⑥	③^{5}	②
5 Orc	②	③^{4}	⑥^{3}
コルサコフ	6^{4}		

創作

1時の証言と3時の証言から犯行時刻は2時とわかり、ちえ熱とOrcはアリバイを認め合うが、他の3人の誰が犯人かはわからない。

【問題8】

時刻	1	2	3	4	5
1 バボ	②	②	②	②	①
2 の・り・こ	②	②	②	②	②
3 ささや	④	⑦	⑧	⑨	⑧
4 ちえ熱	②	②	②	②	③
5 Orc	②	②	②	②	②
コルサコフ	5				

創作(小さい数字は省略している)

コルサコフが1時には生きており、5時には死んでいたことがわかるし、1〜4時の4人のアリバイが成立するので、犯人はささやだが、犯行時刻が2時か4時かわからない。なお、すべての証言を調べれば、連続する2時間のどちらが犯行時刻かわからないという状況はありえない。

【問題9】

時刻	1	2	3	4	5
1 バボ	④	⑦	⑧	⑨	⑧
2 の・り・こ	⑥	⑨	⑧	⑦	④
3 ささや	④	①	④	①	④
4 ちえ熱	⑥	③	②	③	②
5 Orc	②	③	②	③	②
コルサコフ	6				

創作(小さい数字は省略している)

犯行時刻は2時以降で、3時と5時は犯行時刻でないが、仮に、6時にコルサコフが死んでいたとわかったとしても、犯行時刻は2時か4時かわからない。犯人もバボ、の・り・こ、ささやの3人の可能性がある。

T ツール O 技 評 O No.1 L

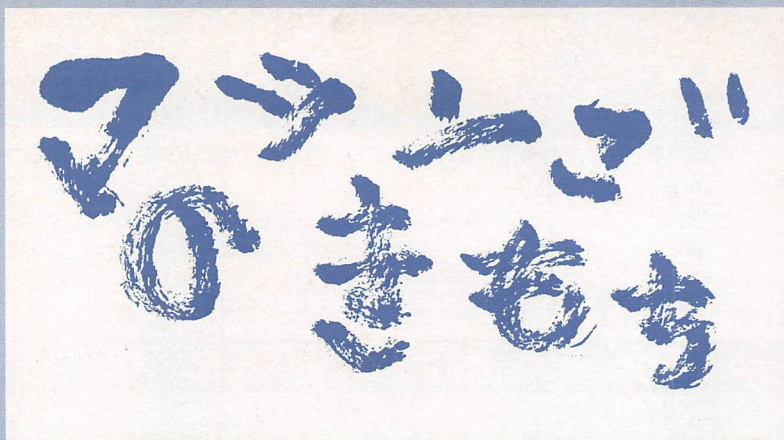
今回紹介した2本のほかにも多数の有用な「ツール」が送られてきている。そのなかのおもなものを下に紹介しておく。

このほかにもおもしろそうなツールがたくさん来ていた。

例えば『MSX2用標準MIDI Fileプレイヤー"PS"』(戯音匠者作)は、自作のケーブル(かんたんに作れる)以外にMIDIインターフェイスを必要とせずに標準MIDIファイルを演奏することができるというもの。

ツールの選考はファンダムゲームの選考会の後日にコルサコフ、MORO、ちえ熱、Orcの4人で行われた。ツールは長時間使ってみないと価値がわからないものだが、力の入った作品が多くておおいに迷った。最後に『BGM MAKER』(SILVER SNAIL作)のディスクが読めず、残念だった。

今回収録ツール以外のおもな投稿作品

作品名	用途	コメント
MSX Roll up down System ver2.0 by 中井里	MSX-BASIC上でプログラムの上下スクロールが可能になる。プログラムを編集中に、前もって設定したキー操作で、画面外の行をスクロールで表示して、プログラム開発を支援する。	【Orc】PC-98のBASICについているROLL UP、ROLL DOWNキーの機能とおなじで、作業効率がグッとあがると思う。【コルサ】こういう機能はもとからMSXについていてほしいね。【ちえ熱】今回の付録ディスクに収録した、AVフォーラムのプログラムはこれを使って作った。便利。【MORO】ただ、このシステムに入るときや出るときにプログラムがNEWされてしまう。これは怖い。【コルサ】ぼくもほんとうはBASICピクニックで使おうと思っていたけど、怖くてやめてたの(急に態度が変わる)。【MORO】そのへんの不安を一掃するのはとても難しい。
へろへろ1号 by MDニヤリ	MSX2は最大選択表示色数がRGB各8段階の512色だが、それをタイマー割り込みフック利用でRGB各15段階の3375色へと拡張する。色の指定には、CALL命令を拡張して対応。	【ちえ熱】固い作品名のツールが多いなか、この作品名はくだけていていい。こいつを使ったCGやゲームを見てみたい。【コルサ】同感。ただ、あんまり名前がへべれけだとツールとしての信頼感がどうももう1つ……。このツールにはデモがついていたけど、名前があんまりなのでふざけてるだけかと思った。【MORO】おもしろい発想だけど、けっきょく使える色数はパレット16色なわけだからそれだけで終わりなんじゃないの。【Orc】でも、やっぱり中間色がものすごくきれいですよ。ファンダムのゲーム中にも使えそうだし。ムーンプリンセスハレーション!
TOYBOX ver1.1 by Romi	MSX-DOS、MSX-DOS2で使用できるファイラ。マウスも使用可能。拡張子によって起動するツールが変わる機能つき。バッチファイル作成による擬似子プロセス機能も便利。	【コルサ】ツールの名前の柔らかさという点ではこのくらいが頃合いかも。マウスが使えるというのも革新的だし。【ちえ熱】ハードディスクを持っている人なら超便利なソフトじゃないかな。【Orc】でも、フリーウェアの各種ツールがないとあんまり意味がないですよ。【MORO】オレは基本的な使い勝手が悪いと思う。アイコンは見にくくてわかりづらいし、画面の色を切り換えてもちょっとした拍子にもどってしまうし。それに一部の機能で実行できないバグがあるようだけど……。【Orc】でも、こういう半ビジュアルシェルそのものはとても魅力的ですけどね。
CALL MENU ver2.0 by JP3TLC	以前ファンダム採用となったCALLMENUのターボR専用、高速モード対応版。軽さと使いやすさは前作同様。拡張子によるファイルマスク機能やCPUモード切り換え機能がついた。	【Orc】編集部でも定評のあった前作の完全上位コンパチ。機能そのものが単純で、使いやすそう。【MORO】いや、オレはボツだな。拡張子の指定でCPUを切り換えるのはいいけど、ターボR専用の機能がない。DOS2のディレクトリに対応していないとまったくほしいとは思わないな。【ちえ熱】えー、でも、AVフォーラムで塾長に作品を見てもらうときにすっごく楽できるんですよ。【コルサ】まあ、このツールは難しいこと抜きにかんたんに使えるところがいいんだから、バージョンアップということでいいんじゃない。ぼくは次回採用候補だと思う。
行番号自動作成プログラム by 土居弘幸	BASICのプログラムはGOTOの飛び先など行番号を管理しなくてはならないが、その煩わしさをラベルで管理することで解消。エディタでコードを書いた後、このプログラムに通す方式。	【ちえ熱】どういうときに使うものなのか、いまいちよくわかりません。すみません。【Orc】行と行のあいだにプログラムを挿入したりしても、行番号をいっさい意識しないでプログラムを組める、というところがいいんですよ。【コルサ】付録ディスクのUKPもこういうのを使ってシステムを組んでいるそうだ。じっさい、構造の複雑なプログラムを組むときは便利だと思うけど、そういうニーズってMファンの読者にあるのかな。【MORO】なんともいえませんね。オレはMSXのBASICに慣れているんで「行番号がわずらわしい」なんて思ったことないし。
PIC 424-2 by KICHI	スクリーン7インタレースモード、512×424ドットの画面を直接エディットできるグラフィックエディタ。自由曲線、直線、塗り潰し、ユーザーペン作成機能など、一通りの機能は持っている。	【Orc】424ラインのCGはMSXとは思えない細かさ。それを直接エディットできるなんて……。【ちえ熱】ちょっとくらいヘタな絵だって、これならきれいに見えそう。ほんとかな。【MORO】これは使えないよ。512×424の解像度だと、RGBのディスプレイで見たって見にくいし、だいいちマウスカーソルのスプライトの座標系は256×212なんだから2×2ドット単位でしか操作できないんじゃないの。【コルサ】そうかな。ちゃんと細かい絵がかけるように見えるけど。でもなんかピンとこない。このへんはCG描きのOrc預けということにしよう。
Out-Set ver2.8 by 大羽ナオ	スクリーン10用グラフィックエディタ。Y/RGBとJKという2種類の画面を使い分けることにより、難しいYJKの画面の作成を可能に。グラデーション、エフェクトなどのコマンドも充実。	【ちえ熱】ついに完成したか。【コルサ】以前、開発中のものが送られてきてずっと期待して待ってたんだよ。YJKグラデーションから色を選んだりするのが楽しそう。【ちえ熱】サンプルCGもすごいですね。【MORO】もうこうなると、ぜんぜんわからない。コメントはパス。【Orc】2種類のモードが最初は理解しにくかったけど、それを乗り越えるとめくるめく多色の世界が広がります。多色ったってエッチな意味じゃないですよ。【コルサ】グラフサウルスの自然画エディットと比べると、だんぜん『Out-Set』の勝ち。YJKに対する愛情が違う。この姿勢が大好き。
GRAPHUMAN7(グラフューマン) by 前島敬之	ちょっとアイコンは小さいが機能的にはMSX最高のスクリーン7用グラフィックエディタ。マスク機能、透明色指定機能や、ルーペ内でも通常画面と同様の操作が可能などなど。ただし未完成版。	【MORO】これもパス。もうオレにはCG系はふらないでくれ〜。【ちえ熱】上の2つのCGツールに比べ、インパクトこそ少ないが、使いやすさとか便利という点を見ると最高ランクって感じじゃないか?【Orc】「評価用」ということでセーブができなかったりするけれど、機能がすべてそろえば名前どおり某市販ツールを超えるのでは……。【コルサ】見た目のセンスはいいし、試せる機能、構想されている機能はいいけれど、やはり未完成品では採用、不採用は決められない。ただ、このCGツールの方向性は市販ツールの欠点を補っていて、ひじょうに興味をひかれる。

マシン語の気持ち

「マシン語の気持ち」のまとめ

今回はちょっと趣向を変えて、いままでのまとめということで、このコーナーへ寄せられた質問に答えてみることにした。そして、次号より始まる新しいマシン語講座の予告、さらには、プレゼント、読者からの質問の大募集などもある。

今回は「マシン語の気持ち」に届いた質問ハガキのなかから、いくつかをピックアップしてお答えする。

Q　なんで0D000Hみたいに、始めに0が付いて、最後にHが付くのだろう？　教えて！
（千葉県・西一也／16歳）

A　『Simple ASM』に限らないが、MSXがソースプログラムをマシン語にアセンブルするとき、命令やレジスタと16進数を間違えないように、0とHを付けているのだ。例えば、0ADDHを0もHも付けずに書くと、マシン語のADD(たし算)命令と区別がつかない。同じように、0BCHはBCレジスタとまぎらわしくなる。

Q　マシン語ではFFFFHより大きな数は使えないのですか？
（東京都・らいむ／19歳）

A　マシン語の命令でその瞬間に扱える数値は4桁の16進数までになっている。もっと桁数の大きい数を扱いたいのであれば、プログラムで工夫するといい。例えば、3バイト分のメモリをワークエリアとして確保して、それぞれに1～2桁目、3～4桁目、5～6桁目の役割をさせるのだ。ただし、桁数があまり大きくなると、割り算や掛け算が少々面倒になる。

Q　11－12月号のタイマ割り込みでBGMを鳴らす方法についてですが、60分の1秒に1回なのでテンポや音長などによっては設定がうまくできずに困っています。例えば、テンポ120の16分音符なんか小数になってしまいます。なにかよい方法はないでしょうか？
（山口県・西原正一／16歳）

A　10－11月情報号ではマシン語でBGMを演奏する方法としてタイマ割り込みを使った演奏処理を紹介した。タイマ割り込みは60分の1秒ごとに処理されるため、それより短い間隔や、60分の1秒では割り切れない間隔での演奏はできない。質問の例では60分の7.5秒という間隔になるが、このような場合には、60分の7秒、または60分の8秒に変えるなどして、テンポなどを調節して演奏することをおすすめする。

突然であるが、今回で「マシン語の気持ち」は終了することになった。最近のファンダム投稿作品では、「マシン語の気持ち」を参考に、初めてマシン語を組み投稿してくる人たちも多いので、とても残念なことではあるが、ご容赦願いたい。

マシン語を活用するうえでの基本的なテクニックには、紹介しきれていないものがたくさんあるが、これらについては次号からの新たなマシン語講座に委(ゆだ)ねることにする。（MORO）

次号より、「おもちゃのマシン語」連載開始

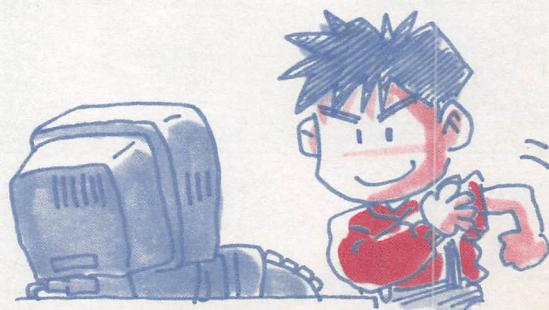
さて次号から、新連載「おもちゃのマシン語」が始まります。「マシン語の気持ち」と同じく『Simple ASM』をベースに、サンプルプログラムを織り込んだマシン語のページです。

執筆担当は、知る人ぞ知る飯田崇之氏。かつてゲームプログラムを手掛けていたこともある氏だけに、プログラムテクニックは折紙付きです。なお、今回のファンダムでは、『HENGE』の解析を手掛けています。

では、飯田氏のコメントを紹介しましょう。

みなさん、はじめまして……、というかお久しぶりです。もうかなり昔のことですが、「EDファンダム」というコーナーを担当していました。3年ぶりの再デビューです。自己紹介はというと……、メジャーな8ビットCPUを転々としながら、16ビット、32ビットの世間に取り残されて、今はZ80と6301あたりをうろうろしている人間です。どうぞ、よろしく。

第1回は「マシン語の気持ち」でも取り上げたいと思っていた「システムコールを使ったファイル操作」を予定しています。また今後、読者からの質問や要望があれば、それに答えるスペースを設ける予定もあります。詳しくは右ページのカコミを見てください。それでは、新しいマシン語講座にご期待ください。

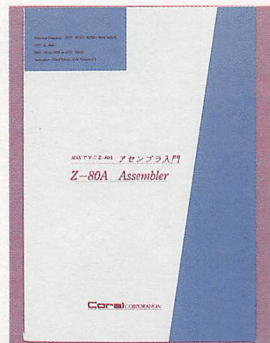
（編集担当者・シゲル）

プレゼント MSXで学ぶZ-80A アセンブラ入門

10－11月情報号のマシン語の気持ち欄外でも紹介したので覚えている人もいるだろうが、株式会社コーラルより、Z80アセンブラの入門書『MSXで学ぶZ－80アセンブラ入門』が、発売中となっている。

この入門書は、マシン語の気持ちでも使っていた『Simple ASM』をベースにした初心者向けの本である。たんに解説のみにとどまらず、じっさいにプログラムを組みながら先に進む内容となっているので、はじめてアセンブラを勉強する人や今ひとつアセンブラを使いこなせなかった人には最適の参考書といえるだろう。

コーラル直販のみで販売しているので、一般書店では購入できないが、このたびコーラルさんのご厚意により、抽選で5名の読者にプレゼント。

プレゼントを希望する人は、ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記のうえ、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部 マシン語の気持ち・アセンブラ入門プレゼント係まで送ってください。しめ切りは11月末日(必着)。なお、発表は発送にてかえさせていただきます。

また、直販を希望する人は、〒107 東京都港区赤坂6-4-17 赤坂コーポ8階 株式会社コーラル(☎03-3587-1481)まで、ハガキか電話でお問い合わせください。

⬆A5版・192ページで、定価は2,000円で送料310円となっている

読者からの 質問を大募集

新しく始まるマシン語講座では、読者からの質問、要望などを募集します。

どうすればプログラムが組めるか、どう直せばいいか、マシン語に関する質問を、ハガキや封筒はもちろん、ディスクを付けての質問も受け付けます。ただし、ディスクは返送できないので注意。なお、こちらの勝手ではありますが、テープは遠慮してください。

また、こんなことをテーマとして取り上げてほしい、こんなプログラムをサンプルで載せてほしいなど、コーナーへの要望も受け付けています。

マシン語初心者はもちろん、ある程度手慣れた人も、ドシドシと送ってください。もちろん、しめ切りはありません。あて先は「ファンダム マシン語目安箱」まで。質問のお答えは誌面を通じて行う予定です。

いままでに「マシン語の気持ち」あてに送られた手紙にも、目を通していますので、今後、新コーナーで取り上げることも十分ありえますので、期待してください。

ファンダム情報局

インフォメーション 新連載 C言語講座の予告

次号よりファンダムではレクチャーページのラインナップにC言語講座が加わります。

C言語といえば、ゲームプログラムにも幅広く使われており、マシン語同様、ワンステップ上をいくには不可欠な言語といえます。また特徴として、他の機種での応用が容易だという点も見逃せません。これはマシン語と大きく異なる点でしょう。最近では、通産省主催の情報処理技術者試験でも選択科目の1つに認定されています。

現在、MSX用のC言語コンパイラにはTAKERUから『MSX－C Ver.1.1』、『MSX－C Ver.1.2』、『MSX－C Library』(発売元いずれもアスキー、定価各7,000円)が発売されています。また、C言語でプログラムを組むには、同じくTAKERUで発売されている『MSX－DOS TOOLS』(発売元アスキー、定価7,000円)が必要です。

この講座では、もっとも入門者向けに作られている『MSX－C Ver.1.1』をベースにレクチャーしていくことになります。C言語には必要不可欠なポインターや構造体などの概念は、もちろん押さえ、付録ディスクのMファンだからこそできるサンプルプログラムを、毎回もりだくさんに収録していく予定です。執筆は、「おもちゃのマシン語」担当の飯田氏。

なお、読者のなかで、C言語に関する質問や要望があったら、遠慮なく編集部に寄せてください。あて先は「ファンダム C言語係」まで。みんなの意見を待ってます。

情報箱 ごめんなさい 『モンスターズ モナーク』のバグ情報

10－11月情報号に掲載されたファンダムゲーム『モンスターズ モナーク』で、ソニーのXVやXDJなどの一部の機種においてセーブ・ロードができないといったバグの苦情が多数届きました。これは、ディスクのワークエリアが破壊されたために発生したものです。多くのみなさんにご迷惑をかけてしまって本当にごめんなさい。このバグを直すには、

1 『モンスターズ モナーク』を解凍し終わったディスクを用意します

2 ファイル『MM－OP.FDX』をロードして、行20の
CLEAR2ØØ，&HDFFFを
CLEAR2ØØ，&HDD5Fに、
行80の
POKE&HEØØØ+J+I＊7，Aを
POKE&HDD6Ø+J+I＊7，Aに、
行320の
L=PEEK(&HEØØØ+B+A＊7)を
L=PEEK(&HDD6Ø+B+A＊7)に、それぞれ修正して、ディスクにセーブします

3 ファイル『MM．BAS』をロードして、行500の
L=PEEK(&HEØØØ+B+A＊7)を
L=PEEK(&HDD6Ø+B+A＊7)に修正して、ディスクにセーブします

このように修正すれば、セーブやロード中にバグが発生して、ゲームが中断するようなことはありません。

この修正方法を指摘してくれた埼玉県・戸塚崇夫くん、ありがとう。図書券を進呈します。

ファンダム SCRUM

選考会にキラリと光る1画面部門作が、いくつか登場。おっ、いいじゃない。今は D 部門作品だが、昔は1画面の作品がファンダムの花形だった。

ちえ熱の選考会レポート

選考会日に手渡された、選考会出品リストにはD部門作品のノミネートが多いのが目立つ。いったいいつの間にこんなに投稿が来るようになったのだ。まあ、付録ディスク2枚組みということも手伝って、ゲーム+ツールで18作品の作品を収録してみたが、いかがなもんでしょうか。

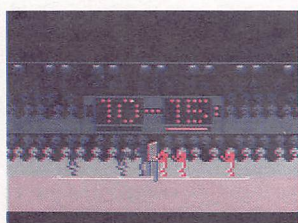
今回の選考会は一般部門の作品に元気がなく、低い審査点の作品が多くて残念。そのなかでおもしろそうなのはファンダムパドックにて登場。小さい画面写真からゲームの雰囲気をつかみ、採用してほしい作品があるならハガキに書いて(アンケートハガキのメッセージ欄でもOK)送ってきてくれ。

■パートnモノのありかた

映画やゲームで、ヒットした作品の続編が出てくるのは、よくあること。それは、ファンダムでも見られる風景だ。

そもそもアイデアを最初から練り直すより、評判を得た作品をちょっと手直ししたものを投稿したほうが、手間もかからず採用される確率が高いというもの。今回ファンダムゲームで採用してある16作品のうち、『ASTRO FOX』(Mania'C作)、『Real Volley』(SILVER SNAIL作)、『G−テニス』(Nu〜作)はいずれも同一作者において基本コンセプトが似た作品が以前紹介されているものだ。

オリジナリティがないなどを理由に、パート2モノをそんなに歓迎しないのがファンダム。だからといって、なんでもパート2モノがダメというわけでない。それを採用するかどうか、評価の対象として問われるのが「どんなふうに前作を越えてるか」という点だろう。そういった意味で、今回採用された『Real Volley』は、ゲーム内容はほとんど変わらないものの、前作の操作で難点だった部分をかんたんにし、誰でも遊べるようにしてきたのが評価されたのだ。

作品を投稿するときは「とりあえずできたから送ってしまえ」でなく、「やるだけのことはやった」という作品をいつも送ってきてほしい。　(ち)

⬆白熱した試合は赤チームの勝利で終わる

選考会集計結果BEST5

審査員近況&ひとこと

Orc

選考会では、ゲームの説明をする人次第でそのゲームを採用するかどうか左右されてしまう。今回の選考会で『蚊』がそうだった。選考会ではなぜか、蚊がぜんぜん見えなくてゲームにならず、軒並みみんなの評点が低かった。ところが第2次選考会で、マウスゲームなのでもったいないなあとやってみると、おもしろいじゃない。これを落とすのはもったいなさすぎ

コルサコフ

ディスクが2枚組みになったおかげと、編集方針を軌道修正したせいで、サイズの大きな作品でも平気で採用できるようになった。こうなってみると不思議なもので、逆に1画面部門作品のシャープな魅力が目立つ。それは、プログラムのテクニックではなく、演出のテクニックによるところが大きい。それこそ「マルチメディア時代」のゲーム作家に必要な才覚だと思う

ささや

今回はみんなといっちょに選考ができたでちゅ。付録ディスクを作っていゆと気がつくんでちゅが、全体的にプログラムが大きくなっていゆようでちゅ。1画面の作品が減少ちていゆのもそのためでちゅかねえ？ D部門ばっかり増えゆと収録するのに困ゆでちゅよ。全体的にレベルが向上ちていまちゅが、『ボンクラ』のようなスマッシュヒット作品が欲ちいでちゅ

ちえ熱

今回のファンダムのなかでわたしのオススメするゲームは『Real Volley'』。オートチェンジャーモードがついて誰でも白熱する勝負ができるようになった。しかし、いつまでもオートチェンジャーモードにあまえてないで、マニュアルモードでも遊べるようになると、もっとこのゲームはおもしろくなるぞ。これで対COMモードがつけばパーフェクトだろう

MORO

ファンダムでは好評だったマシン語の気持ちの突然の連載終了。投稿者の中には、この記事を参考にマシン語を使っている人も少なくないので、とても残念だ。今回はD部門の勢いがすごく、採用が決まるまで時間がかかった。D部門の作品はきちんとやってみないと分からないものが多いので、D部門の作品の評価については、今後の選考会の課題となるだろう

おさだ

う〜ん、なんだか、今回のソフトにはヘンなのが多かったなぁ。『NATURE』しかり、『TOMCAMP』しかり。ゲームとしての評価は謎だけど(逃げ的表現)、側面から何かを刺激するものはある。と、いうわけで、私は今回『TOMCAMP』に10点をつけた。この我田引水天衣無縫自己完結問答無用なノリは40すぎのオジサンとは思えない！

シゲル

平均年齢はけっして高くないMファン編集部だが、RPGやSLG専門の、いわゆる「おやじゲーマー」が多いせいか、アクションゲームのウケはあまりよくない。はやりの格闘モノも似た作品が多いせいもあり難関となっているが、選考会直後に送られてきた某格闘ゲームは編集部でも大人気となり、おそらく次号採用となるだろう。あ、選考会のコメントになってない

あじ

まさかと思ったが、会社の夏休みがあらへんかった。しくしく。だから9月にハンパに休みまくってしもうた。そしたらヘンな生活リズムが身についてしもうて、朝寝夜起きで上司ににらまれている最近のワシ。ちなみに10月になってもこのリズムがとれへん。なんとかしたいけどなんともならん。選考会は午後2時ごろやったから、いつもはお寝むの時間。眠くてたまらん

郎太

前回の選考会出品作のレベルは低めだったが、今回はなかなかよい作品が集まったのでホッとしている。特にToxsoftの『星彩』が出色の出来ばえで、これだけの本格的な天文シミュレータがMSXで、しかもアマチュアプログラマの手で実現するとは思ってもみなかった(ターボR専用というのがちょっと残念だが)。とにかく、界外年応の実力には脱帽。すばらしい

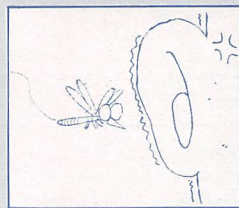
ASTRO FOX	星彩	FRIEL	NATURE	G-テニス
この『ASTRO　FOX』はなかなか、がんばっている。難を一ついわせてもらえば、敵の種類や隕石などで、変化はつけているものの、動きが速すぎて、敵のいるあたりを連射しているだけのゲームになってしまうおそれがある	まずこのぼう大なデータ量に脱帽だ。キーマクロの機能があるのもおもしろい。キーマクロではいくつか登録できたりセーブできたりするといいんじゃないかな。あとは、どうせなら地球以外の天体からの景色が見られるといいかも	最初は5個そろえて消すのなんて簡単じゃん。見た目はきれいだけどね。……っとたかをくくっていたのだが、それはまちがいだった。なかなか頭使うよコレ。ほどよい難易度で、BGMも耳ざわりでなくて実は名作なのかもしれない	ちえ熱に「期待点でもいいから」といわれてつけた点数なので、ゲームとしての評価ではない。確かにグラフィックは文句のつけようがないし、フィールドを歩いているときの処理もすばらしいのだが……。誰かシナリオ～	ゲームのコンセプトは申し分なく、1画面としては採用せざるを得ないのだが、ボールの回転方向の動きが大きすぎ、ボールの方向が変わるのもシビアなので、むずかしすぎる。これでこの面クリア条件はきびしい
ぼくはこの手のゲームはもとから苦手だし、好きでもないけれど、なんだかいいものだなという感触だけはあった。それに表現しようとしている「気分」もよくわかった。この感触と気分を感じさせてくれたらそれだけで十分	これまで同様の作品をいくつか見てきたが、その集大成的なレベルからもう1ランク質的飛躍をとげたという直観から満点を入れた。これ以後、プラネタリウムソフトは採用しないだろう。次は、水族館ソフトを待ち望む	作者のFRIEVEは『COMPANY』以降、投稿ゲーム作家として一種の悟りを開いたようだ。この作品も見るからに安定した構造を持つゲームで、まったく関心してしまう。ただ、あんまり安定しているのでマイナス2（そんな）	この作品は、いわゆるゲームではない。ゲームではないが、なにか新しい方向を示す何物かではあるような気がしないでもないような雰囲気がないわけではない。奥歯にものがはさまったようなほめ方をするわりに9点は高かったか	正直いって、作品を見るまえに作者の名前でもうプラス2していたが、この作者自身のアイデアのパート2ものだったのでマイナス2した。けっきょく8点は正味の評価だ。1画面でこのベスト5にくいこむ質の高さは見習うべし
前作に比べて作品の完成度は上がってまちゅが、結局バージョンアップ程度のゲーム内容でちゅね。このシステムを利用して別のゲームに挑戦ちて欲ちいでちゅ。次に同様の作品を送ってきたら評価を厳ちくちまちゅからね	かつて「がまこ」という星座をナンパの手段に使っていた鬼畜がいまちたが、じつは郎太がその方法をマスターちようとちていゆのをキャッチ。「冬の星座を見るときはこうやって寄り添えば寒くないだろ♡（byがまこ）」。くぅ～！	『ぷよぷよ』の影響で落ちものゲームが増えていまちゅが、そのなかでも完成度でほかを圧倒ちていまちゅ。ただ、もういいでちゅ。よほどの変化とおもしろさがないかぎり、この手のゲームはやりあきたでちゅよ	背景のキレイさに見とれてちまいまちゅが、たいちたできばえではないちゅよ。みんながプレイしているときに「なんじゃコリャ？」といいたくなるゲームでちゅ。最後までやった人には拍手しまちゅ。それだけ根気がいりまちゅ	難ちいでちゅよ！　やってらんないっちゅ。跳ね返りの計算とか、球の処理とかをもう少しどうにかちて欲ちでちゅ。難易度を設定できゆとか、対戦ができゆとか、やれそうなことはたくさんありまちゅ。次回作に期待ちまちょう
前作の『VIGOR』もよかったが、今回の『ASTRO　FOX』の回転しながら向かってくる敵キャラの動きがすごい。内容的には前作と変わらないだけに、この敵キャラの動きがこの作品を採用に導いたのかもしれない	拡大、縮小機能があるなど、この天文シミュレータは学校の教材としても使えるのではなかろうか。これから天文シミュレータソフトをファンダムに送ろうという人は、がんばらないと採用はむずかしいだろう	この落ちものパズルのブロックの並べ方に関心。並べ方にそんなに制限がなく、自由に積んでいけるのが楽しい。ちょっとでも積み方を間違うと終わってしまうパズルゲームにない自由なゲーム性を持っていると思う	これを見て「もっとちがうゲームにできたのでは」と思う人がいるかもしれないが、それは作者が決めること。わたしはこれが〝ただの宝探しゲーム〟であることがファンダムらしくていいと思う。シンプルでいいじゃないか	ラケットが上にいくとちょっと操作が混乱してしまう。そこに、どんどん熱中してプレイしていくきっかけがかくされているようだ。一時期のいきおいがなくなってしまったが、これからもNu～さんの作品を期待したい
前作をパワーアップして作られたこの作品は、敵の攻撃パターンや種類が多くなり、流星群（？）などステージごとの特徴も出ていて、かなり遊び応えのある作品。ただ、あるやり方をすると、ダメージなしでクリアできるのが残念だった	星座を扱った作品はいくつか採用されていて、これも似たようなものだろうと思っていたが、自分で操作してみると、この作品のすごさがよくわかる。プラネタリウムというよりも、小宇宙のなかを遊泳するような感覚がいいね	いつもながら、この作者の作品は賑やかでいい。BGMとグラフィックがよく、しっかりできているので、かなり得をしているだろう。ルールもゲーム内容も単純だが、それなりに遊べる作品だ	選考会が終了しても、ささやが真剣にプレイしている姿が印象に残っている。それほど人を引きつけるものがこの作品にはあるのだが、それだけに、ゲーム内容の薄さが目立ってしまう作品だ。個々の要素が単なる背景ではもったいない	上位をD部門の作品が占める中で、『G－テニス』は作者のNu～さんならではの、ゲーム作りのうまさが光る作品だ。Nu～さんの作品の特徴は、完成しているのに改造する余地が十分に残されているところだ。ぜひ遊びこんで欲しい
前の『VIGOR』とくらべると、たしかにいろいろ改良されているみたいだけど、イマイチ弱い。しょせん焼き直しと判断してこの点数にしてみた。ゲーム自体は好きだが、もうひと工夫加えてほしかった	星、東京にいるとホント縁がないんだな。これは星を眺めるというよりも、星を研究するといった感じが強い気がする。わたしはあまり好きではないけど、骨までしゃぶらないと気がすまないひとにはうってつけのソフトではないかな	なぜ、いまさら「落ちモノ」なのかがちょっと謎だ。ルールはちょっとひねってあるし、音楽は心地いい。キャラはFRIEVEファンならおなじみのアレ。彼の実力から見て、無難にまとめただけと思えるのだが、過大評価しすぎ？	これは、ゲームではない！　とりあえず、クリアをめざしたりしてはいけない。きれいな無人島のなかをふらふら歩いて、きれいな景色と波の音を楽しむ環境ソフトだ。そう考えると7は低すぎかもしれないが、そこはそれ	みんなが異様に喜んで絶賛していたので、ついつい7点をつけてしまったが、個人的にはどうも好きになれない。ぐるぐる回るのがスーファミの『聖剣伝説2』を思わせるからだろうか？　いや、『聖剣～』は嫌いじゃないし……
続編モノはどうしても前作と比較されてしまうだけに、見劣りする点があると大きな減点となりかねない。その点からいうと、問題となる点は見当たらないし、前作を凌駕（りょうが）しているといって差し支えないだろう	これは、はずしちゃいかんでしょう。星彩を欠くってな、ハハハ、おもしろくねーや。機能的には、10点満点。安価な星空図鑑を買うよりは、はるかにマシでしょう。でもシゲルは、使う機会がなさそうなので7点です、はい	『ぷよぷよ』の影響か落ちものパズルの投稿がやたら多いのだが、よほど奇想天外なことをやっていないかぎり、採用はできないだろう。これは、ブロックをタテヨコに並べなくても消えるという点に新鮮味を覚えた	『ウルティマ』っぽい画面や波の音などAV方面には目を見張るものがある。ただゲームのほうが疲れるんだわ。ただっ広いマップのなかを、ひたすら歩き回るだけというのは、ちょっと芸がない。会話とかのゲーム性が欲しかった	シンプルなゲームは、難易度が高くても、ある程度許せてしまうという利点がある（とシゲルは思っている）。わかっていてもうまく操作できなくて、ジレンマはつのるばかりだが、このジレンマがリプレイの原動力になってしまう
スーファミの『STAR　FOX』をはじめて見たとき、ちと感心した。あれを日本人が作ってたら、ぜったいキャラクタが人間の女になっていたやろな。関係ないが。このゲームも名前きいたときパクリかと思ったが、ちごうた。よか	頭んなか数字の嵐になりそうなもんや。処理速度が遅いのはしゃあないとして、オンメモリでバリバリの星さばき。見せ方もええ。ターボR専用なんで9点にしたが、MSX2でやったらハンパじゃなく遅くなりそうでコワイ。でも9点	画面きれいやね。キャラクタもかわいいけんグー。ルールもちょっと特殊で、わかるまでが時間かかってもうたが、ありきたりなパズルゲームになっとらんで気に入った。でもテトリスタイプ画面のパズルって多いねホンマに……	ナチュレと聞くと、雪印ナチュレを思い出すねんワシ。関係ないが。とてもきれいな画面ですばらし。でもマップ広すぎでむずかし。ゲームバランスに難あり。進展がないんでだんだんアキがくるぞ	最近、解凍モノばっかのファンダム作品の中、唯一昔のファンダムくさい作品がコレや。ぶわっと打って、ぐぐっと返ってくるタマがええね～。ときどきフェイントかけてくるんが許されんとこや。でもおもろいんでやりこむ
アイデア自体は目新しくもないし、タイトルが某市販ゲームのマネでちょっと気に入らない。しかし、プログラムのレベルが非常に高く、そちらだけ評価しても7点くらいは付けられる。もっとオリジナリティのあるものを次回作に期待	ターボR専用であるということ以外、まったく不満はない。評とはあまり関係ないことだが、この『星彩』をカラーページで紹介できなくて残念だった。ターボRユーザーは、その美しい画面をぜひ自分のモニタで確認してほしい	見た目にわかりやすいのがよい。この手のパズルは、落ちてくるものの区別がつきにくいとイライラするので（メガドライブ『クラックス』でちょっと苦労した記憶がある）。BGMの出来もなかなかよくて満足	グラフィックの水準はかなり高いが、ゲームの中身のほうはちょっと退屈。わたしにはこの作品のねらいが一体何なのかわからない。もっとも、こういったクセのある作品は、マニアにしか理解できないものなのかもしれない……	出来は悪くないが、何かひとつ「これだ！」というものがほしい。センスも悪くないし、バランスもけっこういいのだが……。辛めの点数をつけたのは激励の意味をこめてなので、次回作ではより完璧なものをめざしてほしい

【審査点案内】　9点以上＝絶対採用！　8点＝ぜひ採用したい、7点＝採用したい　6点＝採用レベルの作品だ　5点＝わからない　4点＝やめたほうがいい　3点以下＝採用は阻止したい

打ちこむ方へ

従来使用してきた「スーパーチェックサムプログラム」と「確認用データ」は、現在、掲載していませんが、テープユーザーの方のなかでご希望の方に「ファンダム」に掲載している主なプログラムと、FM音楽館の掲載作品の、確認用データおよびスーパーチェックサムプログラムのリストを差しあげます。62円切手を添付した返信用封筒を同封して、〒105　東京都港区新橋4－10－7　TIM　MSX・FAN編集部「12－1月情報号確認用データ」係まで。

プログラマからひとこと

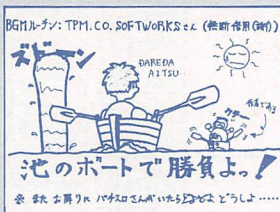
水道 神奈川・19歳 ●蚊 ▶43ページ

夏らしくなかった

どうも、また採用してもらいました。今度は蚊です。これが載るころにはもう時期はずれですがほとんど夏らしくなかった今年の夏でも思い出しながら遊んで下さい。このゲームは友人の「蚊がうるさくて眠れなかった。」という一言で思いついて作ってみました。前に載ったやつは最近質が落ちたとよくいわれる1画面の平均点をさらに落ちたとよくいわれる内容(特にプログラムの内容)でしたが今回はどうでしょうか。まだまだ甘いですがなるべくムダがないよう努力してみました。それではこのプログラムの解説が1ページ分であることを祈りつつ終わりたいと思います。では、さようなら。

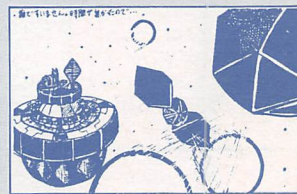
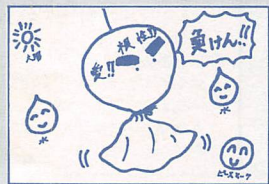
MO― 東京・19歳 ●池のボートで勝負だ! ▶39ページ

Nu～さんを見習って

このゲーム、ターボR専用です。2、2+の人ごめん。R800のパワーに頼りきっています。えー、去年の4月にGTを買いました。DOS/Vにしようかと思いましたが、まだMSXほど楽しくなさそうなので。でも、DOS/V・FANがMファンのように楽しい本になれば、セカンドマシンとして買ってしまうでしょう。編集長がんばってね。来春からは会社勤めですが、Nu～さんを見習ってがんばらう! P.S.でも、MSKはないですよねえ、MSKは。

Mania'C 広島・26歳 ●ASTRO FOX ▶25ページ

少しボカして

今回、拡大スプライトを用いたので、キャラクタが大きくなりました。しかし、ドットが粗いため、リアルさは半減してしまいました。ですので、このゲームを遊ぶときは、テレビ画面を少しボカした方が、少しですが、リアルにプレイできます(笑)。尚、私のハイスコアは38432点です。実際には、40000点以上取ることも可能です。ということで、皆さん遊んでみてください。このゲームのご意見、ご感想、などある方は、〒737-01 広島県呉市広白岳2-10-15 Mania'C 岡田 浩二まで……。

赤い羽馬 北海道・21歳 ●RAINBOW DROP ▶27ページ

このゲームの"味"です

このゲームの3D表示はかなりいいかげんで、キャラクタがジグザグに動いています。一応直す方法も考えたのですが、かなり処理が複雑になりそうだったので、直せませんでした。このゲームを遊んでくれる人には申し訳ありませんが、これもこのゲームの"味"と理解して下さい。すみません。話は変わりますが、今、シューティングをつくっています。画面はSCREEN4で背景は星のみ、パワーアップもありませんが、内容的にはアレスタ2を目指しています。今はまだ、やっとゲームらしくなってきたか、という段階なのであと何カ月かかるかわかりませんが、結構本格的なものになりそうなので、期待していて下さい。

Mania'C 広島・26歳 ●まほうつかいコッピー ▶24ページ

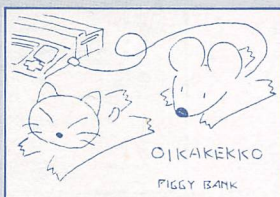
3周クリアできるかな?

最初は、『イタチの森』というゲームを作っていました。しかし難易度がうまく調整できず失敗に終わりました。そこで、簡単なシューティングに作り直したのが、このゲームです。まあ、シューティングに自信のある方であれば、3周クリアはできると思います(4周目を入れてもよかったのですが……)。ということで、全周クリアがんばってください。

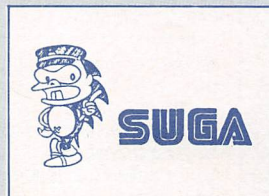
PIGGY BANK 愛知・17歳 ●おいかけっこ ▶42ページ

資金のあてがありません

最近の選考会は激戦みたいですが、それにかかわらずこんなものが採用されてしまっておどろいています。このプログラムは、無理矢理1画面に圧縮したため、リストが非常に見にくくなっているので、解析には向かないかもしれません。前作「FULNESS」の掲載された93年8～9月情報号の表紙をはじめて見たとき、タイトルが3箇所も載っていた上に、画面写真までついていたので集計結果BEST5のところに載っているのではないかと思ってしまいました。次回作の製作にとりかかったわけですが、今は中断しています。再開は3月頃になるでしょう。最近X68030がほしいのですが、資金のあてがありません。

Toxsoft 三重・19歳 ●星彩 ▶38ページ

タイムカプセルにテープ

こんにちは、ファンダムはこれで8回目になるToxsoftです。僕がはじめてゲームを作ったのは8年前、小学5年の時の晩秋で、初めてパソコンを買ってから半年後のことでした。処女作の名前は「あちこちUFO」、シューティングゲームです。画面上であちこち動いている1機のUFOを時間内に何機撃ち落とせるかという、超つまらないものです。当時のパソコンシステムはMSX1とデータレコーダ。学研の科学等に載っていたプログラムを打ち込んでは、ピーウガアウガウガとやったものです。プログラムの入ったテープを友達と交換したこともありました。そういえば再来年に開ける予定の小学校卒業記念のタイムカプセルにゲームの入ったテープを入れたのですが、エラーが出ずにちゃんとロードができるかかなり心配です。感想等は、〒519-14 三重県亜阿山郡伊賀町川東 界外年応まで。田舎なので番地は不要、もれなく何か送るかもしれません。なおイラストは妹が描きました。

SUGAエンタープライゼス 三重・17歳 ●HENGE ▶32ページ

カレーを食べてラモス

OH/ SEGAがMSXに参入? と思った人すみません(そんな人いないか)。初採用のSUGAです。今後とも1234+3415(暗号)。さて、このツールを使えば犬になったりルー大柴になったりカレーを食べてラモスになったりできるかもしれません(たぶんむずかしい)。とにかくがんばれば、おもしろい映像体験が可能です。使ってみて下さい。ちなみにSONYのビデオデジタイザーはまだ買えます。V9990がはやくMSXで使えるようになってほしいです(責任をとると言った西和彦氏へ)。

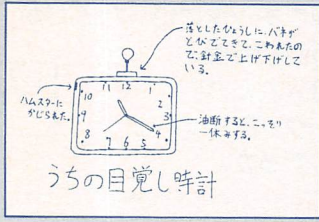
Nu～ 栃木・47歳 ●G-テニス ▶42ページ

市販のゲームでは味わえない

お久しぶりのNu～です。何年ぶりの採用通知だろうか。これでも一時期はファンダムの常連のひとりと自負して鼻高々の私だったのですが、まだ覚えてくれていた人はいるのでしょうか? さて、近頃1画面が元気がなく、やはり長いものにはかなわないかと思っていたのですが、Cock-Mさんの「PADでPAT」にはおどろかされました。このショックは市販のゲームでは絶対味わえないと思います。私もまだまだがんばるから、皆様もどんどんおもしろいゲームを作ってファンダムをもり立てましょう。恒例によりイラストは娘に描いてもらいました。

LNK 鹿児島・21歳 ●洋食専門店Puzzu

▶31ページ

Macに感動して

いやー、びっくりした。たしか、この作品は一度、選考会落ちになったはずだったんだけどなー。やっぱり、送った時期がまずかったのだろうか? ◆まったく突然の採用通知。送ったのは9か月くらい前なので、自分でもどんなのを送ったのか忘れてしまって、久し振りにMSXをたちあげた。大学4年生にもなると、さすがに忙しいのだ。ここ数か月、MSXのことは忘れていた。◆大学ではMacを使って、動画の通信に関する研究をしている。たしかこの作品は、Macに感動して、MSX上でも再現してみようということで作ったような気がする。つまり、作りたかったのはメニューであり、スクリーンセーバーであり、ゲームの内容はどうでもよかった。だから、パズルがつまんなかったらごめんなさい。◆では、またどこかで会いましょう。

めまみろ 大阪・18歳 ●FM-OPLL MUSIC EDITOR

▶36ページ

スパゲッティー状態

どうも、採用ありがとうございます。このEDITORの特徴はなんといっても「MML入力」でございますので「楽譜入力」をなさっている方には使いづらいだろうと存じます。しかし、今までPLAY文を使って作曲してた方には、さぞかし役に立つことだろうと存じます。★自分もそのうちのひとりだったんで、自分のためでもあったんすよ、実は。しかし、すべてマシン語で組んだんで、かなり苦労したんすよ。解析すりゃわかると思うっすが、はっきりいって「スパゲッティー状態」になってるんすよ。★もっと使いやすく、機能を充実させるため、暇になったらバージョンアップします(9月現在、ver.2.6)。しかし、僕は音楽知識はほとんどありませんし、専門用語はほぼまったくわからないので、機能向上に困っています。つきましては、ご感想などをお寄せいただきたい。★〒598 大阪府泉佐野市春日町1−1−4 番匠谷誠まで★いちおう大学生をやってます。いま、夏休み明けの前期試験でひーひーいってます。やっぱり、休みボケのようだ。4年で卒業したいなぁ……。

TOMすけ 北海道・43歳 ●TOMCAMP

▶40ページ

暖かさこそ「愛」

はろはろ/ 久し振りのTOMすけおぢさんです。ついにケロヨンシリーズが前人未到の第5作目に突入いたしました。しかも、今回は堂々のD部門での採用。やったね/ このゲーム、とても難しいですが、エンディングを見ると、きっとほのぼのとした暖かい気持ちで満たされることでしょう。そうです、その暖かさこそが、この時代に求められるべき「愛」の本質なのです。なーんてね。この1年、「MSXルネサンス」を願い、「見て聞いて感じる、ほのぼのDM」をキャッチフレーズにしたディスクマガジンを発行し続けています。この本が出る頃は、3号を配付中。このDMに掲載の小説から、某文芸賞も出ました(実は私の作品)。見たい方は、72円の切手を貼った返信用封筒とフォーマット済みのディスクを同封して次の住所まで送ってね、じゃまた。〒003 札幌市白石区本通15南3−2−106 菊地友則方 TTB#3係

SILVER SNAIL 兵庫・17歳 ●Real Volley'

▶26ページ

針金人とホイッスルで大ハッスル!

ついに『REAL VOLLEY』のパワーアップ版ができました。新しくついた助走によりスピーディーな試合展開になり、動きも前回よりよくなりました。そして、今回は親切設計をするということで、初心者のためのオートモードや、レベルの差をなくすハンディシステムをつけ、フライングレシーブも、フライングレシーブをしてすぐボールに当たるようにしました。あとは、背景や人の動きにボールの動き、サーブやスパイクにも手を加えました。まあ、ひとことでいえば、針金のような人とホイッスル以外はほぼすべて変わったんですね。

——弟

FRIEVE 三重・17歳 ●FRIEL

▶41ページ

なかなかこうひょうです

ほっ……。採用された……。このゲームはシステムがあまく、MSX2では遅いとあって、少々心配でした。何がおこったのか、採用しましたという電話から一週間たっても採用通知がこなかったので、一時はもう廃刊になったかと思いましたよ。赤字がひどくなったとしても、カラーページをなくしてでも続けてください。お願いします。ところで、今度ベーマガなどでおなじみのFRIEVE−Cを編集長として、会誌「PROLOGUE」を作り始めました。今のところなかなかこうひょうです。入手方法についての詳しいことは、〒514−23 三重県安芸郡安濃町田端1097−9 葛島圭一まで、返信用切手を同封して送ってください。10日以内には返事が届くでしょう。あと、FRIEVE−Xの住所もばらしておきます。〒987宮城県遠田郡小牛田町牛飼字新町10 高橋敏弘。ところで、『COMPANY』に来た手紙は70通です。けっして10通ではありません/

伊藤直輝 東京・15歳 ●カー

▶30ページ

カラスじゃありません

『カー』というタイトルがカラスの鳴き声ではなくて、車を英語にしたものだとはもうおわかりですね? ところで、僕はMSXベーしっ君でプログラムをよく作ります。でも、ファンダムでは募集していません。そこで、これらをまとめてゲーム集にしてみることにしました。コピーしてもらってくれる優しい人は、〒197 東京都福生市福生2352−44 伊藤直輝までフロッピーディスク1枚と72円切手を送ってちょーだい。MSX1対応です。

新田治朗 香川・24歳 ●Exa=valley

▶28ページ

雑貨屋マリーの日記

12月2日 水曜日 天気:小雪

そろそろこのイグザ=バレーにも本格的な冬が訪れたようで、池の鴨たちも羽をたたんでジッと寒さに耐えている。ひと月前西の空屋に越してきた「勇者様」は、あいかわらず狩りを続けているみたい。私のお店にもよく獲物を売りにきてくれるんだケド、ときどきドサクサにまぎれて腐った果実やミミズなんか持ち込んでくるから困っちゃう。……なんでもこの谷にある「聖剣」を手に入れるためにお金をためているらしいけど、そんなモノ道具屋のビルも診療所のケントも、だれも「見たことがない」っていってるわ。これからめっきり動物も数が減ってくるだろうし、吹雪の続く日だってあるかも……。勇者様、カゼなんかひかなければいいんだけど。

MU− 東京・19歳 ●NATURE

▶29ページ

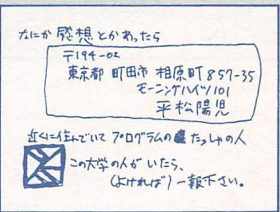
風景を楽しみながら

このゲーム「37個の玉」には何の意味もない。ただ自分の知らない場所(自然=迷路)をさまよい歩き、物を探し出す。それに少しでも楽しさを感じてくれればなー。アドバイスとして、●自分が歩きたいときだけ歩き、のんびり気長に風景を楽しみながら。むかついてはいけない●「場所を記憶」「ワープをする」機能(スペースキーor I ボタンを2度押す)、スクロール大・小を使い分ける●すべての玉の位置をだいたい把握し、いちばん近そうなやつに照準を合わせる●上下左右10mずつ動いたそれぞれの場所で、すべての玉の方向、場所を書きとめる●マッピングして、自分のいる場所を忘れないようにする。スクロールが遅いけど、BASICオンリーだからしょうがない。エンディングがあるからのんびり解いてください。

ホラえもん 北海道・16歳 ●FONT EDITOR

▶43ページ

感無量

こんなプログラムさえ採用されてしまうのだ。もう思い残すことは何もないぞ。

FM音楽館

先日、P－MODELのコピー・バンド大会の審査員としてクラブチッタにいったのだが、これが韓国語で歌う高校教師あり、和太鼓を取り入れたバンドありで、ユニークなアイデアに笑いっぱなしだった。

楽評・よっちゃん

LINE UP

個性豊かなオリジナルが6作品。ゲームミュージックは、東亜プラン『TATSUJIN』の「SALLY」など。「めだかの学校」をアレンジした「ダンシングめだか」はユニークな作品

ORIGINAL

付録ディスク ※リストは掲載していません

M. G.

●村本守　石川・13歳

イントロのしかけやブレイクなど、構成のうまさが光るテクノ・ロック。　▷MG. FMZ

せわしないテクノ・ロックの響きと、『2001年宇宙の旅』のようなメロディ。イントロのしかけや、途中で一瞬もう終わりかな、と思わせるようなブレイクとか、うまく構成が仕上がっています。最後のフェード・アウトもいいな。アニメの追っかけシーンのイメージ。

付録ディスク ※リストは掲載していません

DEATH OF A TECHNOLOGIST

●大吉　高知・16歳

ペンネームを変えた元「ZEEDEN岡林だい」の、おなじみのテクノ。　▷DEATH. FMZ

いわゆるひとつのジュリアナ系デステクノもの。「カポッ」というパーカッションの音、あくまでうるさい破裂音のようなスネア、強迫的なベース・ライン、デステクノの基本をちゃんと押さえてますなあ。メロディがひとつしかないのも、こうしたダンス系音楽の特徴です。

付録ディスク　リスト掲載

Miler

●ノーザンダンサー平野　北海道・20歳

リズムやフレーズごとの音色の配分がじょうず。ブラスのハーモニーも秀逸。▷MILER. FMZ

曲のメロディとかコードとかはまあまあって感じなんだけど、リズムとかフレーズごとの音色の配分とかがうまくできていて、聴いていてワクワクするのが良いですね。サビのメロディの繰り返しのところのブラスのハモりが、音の厚みを強調しています。

付録ディスク ※リストは掲載していません

『　　　　　』

●ZNT　東京・15歳

ジャパネスクな雰囲気のただよう、リズムのおとなしい小曲。　▷MUDAI. FMZ

これは、リズムのおとなしい短い曲です。うん、選者の好みですな。なんとなくジャパネスクな雰囲気のただようところで、フランスのZ.N.Rという素晴らしいバンドの日本版といった感じ。このシリーズで、小曲をいろいろ作ってみるとよいかもしれません。

付録ディスク ※リストは掲載していません

黒月の宴 －畸形婦人の暗黒無踏会－

●ZNT　東京・15歳

日本風のメロディにヘヴィメタルのリズムを重ね合わせた曲風が特徴。　▷UTAGE. FMZ

これまた日本古来の雅楽と民謡が混ざったような曲。ただし、音色にひどくフィードバックがかかっているのと、リズムがヘヴィメタルなので、ものすごいしろものになっている。曲の最後のほうでリズムと金属的な音色のリフだけになるところがカッコイイ。

付録ディスク　リスト掲載

Bad TIMING

●関口義行　三重・17歳

なんともいえない奇妙な味のある、ちょっと個性の強い作品。　▷BAD. FMZ

まだオリジナルを作りはじめて間がない感じで、しきりに強調される2拍3連や、ちょっと奇妙なコード、正しいのかまちがっているのか、わかんないドラムのフィルなど、なんともいえない奇妙な味がある。このまま、これが個性として育っていくといいな。

Notes' notes ノーツ・ノーツ

付録ディスクに収録してあるファイル(ファイル名は曲の解説の最後にあります)は小メニューから連続して聴けるように変更してあり、元のプログラムと違いますが、リストを見ればすぐ変更点がわかると思います。必要のある場合はBASIC上で呼び出して復元してください。

では、採用者のコメントをどうぞ。

■M. G.

村本守「この曲あんまり気に入ってなかったので、採用されるとは思いもしませんでした。それも初採用。まあ、採用されただけいいか。感想待ってます。住所は、6－7月号55ページを参考にしてください。では」

■DEATH OF A TECHNOLOGIST

大吉「サイヨウアリガトウ。ペンネーム変えました。曲のほうはというと、まーいわゆるありがちデステクノですね。作ってみたかったんですよ。こういうイケイケものを……」

■Miler

☆「FM音楽館」への投稿募集中！応募要項の詳細は81ページ

GAME MUSIC

付録ディスク ※リストは掲載していません

東亜プラン『TATSUJIN』より SALLY

●指田博史　北海道・24歳

軽く流してみたリラックスした感じと、リズムのバランスの良さが魅力。『TATSUJIN』は、ハードなSTGで有名な東亜プランの代表作。
▷SALLY. FMZ

ハープシコードのコードとメロディがあっさりしていて、それが魅力です。力が抜けていて、軽く流してみた、リラックスしたところが魅力。リズムもバランス的に軽い音量になっている。ゲームミュージックで、そんなに目立たないところをススッとひっぱってくるのも、良い素材になるかもしれませんね。

付録ディスク ※リストは掲載していません

日本ファルコム『WANDERERS FROM Ys』より Be Careful

●雪印プロレスチーズ　青森・17歳

強力なベース・ラインが特徴。この「Be Careful」は、『WANDERERS FROM Ys』の、ティグレーの採石場のBGM。
▷YS-BE. FMZ

作者のコメントにもあるとおり、厚かましくでしゃばるベース・ラインが魅力。各チャンネルの音色もディチューンがかかっていて、不愉快な和音になる寸前で鳴っているのが可笑しい。また、音がずっと続いていて、途切れる瞬間がないのがいかにもコンピュータ・ミュージックという感じですな。

OTHERS

リスト掲載 ※付録ディスクには収録していません

「めだかの学校」より ダンシングめだか

作曲・中田喜直

●大吉　高知・16歳

おなじみの「めだかの学校」をアレンジした作品。作者によれば、"テクノ・フュージョン風"とのこと。※66ページからのリストを打ち込んで聴いてください。

大吉クンの2作目は、ははは、アイデアが良いし、アレンジもうまくいっている。軽いリズムに思わず踊りたくなるようなノリがあります。バックのほうで鳴っているやさしい音色のシーケンスフレーズ、ブレイクのときのドラムのパターン、いずれも音の長さや音量に工夫が凝らされていて、それがノリを生むのです。

LIST

オリジナル「Miler」、「Bad TIMING」と、一般曲「ダンシングめだか」以上3作品のリストを掲載

Miler

```
MILER   .ORG


10 CLEAR5000:_MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 DIM A%(15),B%(15),C%(15):FORR=1TO3:FO
RI=0TO15:READA$
30 IFR=1THENA%(I)=VAL("&h"+A$)
40 IFR=2THENB%(I)=VAL("&h"+A$)
50 IFR=3THENC%(I)=VAL("&h"+A$)
60 NEXTI,R
70 DATA 0,0,0,0,0C00,000E,0,0,1840,FFF2,
0,0,0030,08FF,0,0:'A%
80 DATA 0,0,0,0,0C00,000E,0,0,2633,FFF2,
0,0,0030,16FF,0,0:'B%
90 DATA 0,0,0,0,0C00,000E,0,0,1C40,FFF1,
0,0,0030,08FF,0,0:'C%
100 T$="T90":PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$
,T$:SOUND6,5:SOUND7,49
110 PLAY#2,"V15O5@63","V13O5@63","V13O5@
63","V12O4@63","V13O6@16Q2","V12O3@33Q6"
,"V8@A15Y24,250","S10M400"
120 POKE&HFA2C,20
130 DEFSTRA-J
140 '
150 C="Y16,86@W32Y16,92@W32":HC="Y16,106
@W32Y16,112@W32":B="Y16,66@W32Y16,72@W32
":A="Y16,31@W32Y16,37@W32"
160 G="Y16,0@W32Y16,5@W32":F="Y16,229@W3
2Y16,235@W32":E="Y16,174@W32Y16,181@W32"
:D="Y16,128@W32Y16,134@W32"
170 '
180 '
190 '
200 A0$="@63L16F+F+GA&A&A4"+A+A+A+A+"F+A
>D<":A1$="L16G"+G+"D>D&D&D&D4"+D+D+D+D+"
DE<"
210 A2$="L16>F+GAD&D8"+D+D+"F+GAD&D"+D+"
C+"+HC+"<"
220 A3$="L16B"+B+"B"+B+"B"+B+">DC+"+HC+"
C+C+"+HC+"C+"+HC+"<A"+A
230 C0$="@63L16D2<A4>F+4":D0$="@63L16A2F
+4>D4<"
240 C1$="L16E2<B4.B>C+":D1$="L16G2D4.DE"
250 C2$="L16D2A4G4":D2$="L16A2>F+4E4<"
260 C3$="L16F+2E4C+4":D3$="L16>D2C+4<A4"
270 E0$="L32F+GAB>C+DEF+GF+EDC+<BAGF+GAB
>C+DEF+GF+EDC+<BAF+"
280 E1$="L32EF+GAB>C+DEF+GF+EDC+<BF+EF+G
AB>C+DEF+GF+EDC+<BE"
290 E2$="L32GAB>C+DEF+GAGF+EDC+<BAGAB>C+
DEF+GAGF+EDC+<BG"
300 E3$="L32>B<B>B<B
310 F0$="L16D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<
D>D<"
320 F1$="L16C>C<C>C<C>C<C>C<<G>G<F+>F+<G
>G<A>A"
330 F2$="L16D>D<D>D<D>D<D>D<C>C<C>C<C>C<
C>C<"
340 F3$="L16B<B>B<B>B<B>G>C+<C+>C+C+<C+>
C+<C+A<A>"
350 G0$="Y24,250B!C!16H16Y24,90M!S!16Y24
,250H16B!H!16B!H!16Y24,90M!S!16Y24,250H1
6B!C!16H16Y24,90M!S!16Y24,250B!H!16H16B!
H!16Y24,90M!S!16Y24,250H16"
360 G1$="Y24,250B!C!16H16Y24,90M!S!16Y24
,250H16B!H!16B!H!16Y24,90M!S!16Y24,250H1
6B!C!16H16Y24,90M!S!16Y24,250B!H!16H16B!
H!16Y24,90M!S!32M!S!32M!S!16Y24,250"
370 H0$="S10M1800L8R8CR8CR8CR8C"
380 H1$="S10M1800L8R8CR8CR8CR8M1200L32CC
M1500L16C"
390 GZ$="Y24,90V15MS16Y24,250BH16Y24,90M
S16Y24,250BH16":G2$=GZ$+"Y24,90MS16Y24,2
50BH16Y24,90MS16MS16Y24,250C16BH16"+GZ$+
"Y24,90MS32MS32MS32MS32V8@A15"
400 H2$="S10M1800L8CCCM1500C16M2500C.M18
00CCM1200L32CCCC"
410 '
420 A4$="@63L16F+8"+F+F+F+F+"A>D&D8"+D+D
+D+D+"EF+<"
430 A5$="L16>G8"+G+"F+8"+F+"D"+D+"<A8"+A
+">D8"+D+"C+"+HC+"<"
440 A6$="L16F+GA>D8"+D+D+D+"<F+GA>D8"+D+
"E"+E+"<"
450 A7$="L16>F+GAD8"+D+"<A"+A+">D"+D+"C+
"+HC+"<B"+B+">C+"+HC+"<"
460 C4$="@63L16D4.F+A&A2":D4$="@63L16A4.
A>D&D2<"
470 C5$="L16>D4.F+A&A4&AGF+E<":D5$="L16>
F+4.F+GR16DGF+R16C+F+E<"
480 C6$="L16DEF+A&A4DEF+A&A8A8":D6$="L16
>D2&D8.DD8C8<"
490 C7$="L16>DEF+<A&A8D8F+8E8D8E8":D7$="
L16BDEF+GF+ED>C+<EF+GAGF+E"
500 E4$="L32B>C+DEF+GAB>C+<BAGF+ED<B>C+D
EF+GAB>C+DC+<BAGF+EC+<"
510 F4$="L16<B>B<B>B<B>B<B>BC+>C+<C+>C+<
C+>C+<C+>C+<"
520 G3$="Y24,250B!C!16H16Y24,90M!S!16Y24
,250H16B!H!16B!H!16Y24,90M!S!16Y24,250H1
6B!C!16Y24,90M!S!16M!S!16M!S!16Y24,250M!
S!32M!S!32B!H!32B!H!32M!S!32M!S!32Y24,90
M!S!32M!S!32Y24,250"
530 H3$="S10M1800L8R8CR8CR16M1500L16CCCM
1300L32CCM700CCM1300CCM1000CC"
540 '
550 A8$="@63L16>D8"+D+D+D+D+"F+A&A4"+A+A
+A+A+"<"
560 A9$="L16>C8"+C+C+C+C+"EG&G8"+G+G+"F+
8"+F+F+"<"
570 AA$="L16>G8."+G+G+G+G+"F+&F+4"+F+F+F
+F+"<"
580 AB$="L16>G8."+G+G+G+G+"AGF+8"+F+"D"+
D+"E"+E+"<"
590 AC$="L16>G8."+G+G+G+G+"AGF+8"+F+"<A>
DEF+<"
600 AD$="L16>GGF+R8GGF+R16GGF+"+F+"DEF+<
"
610 AE$="L16>GGF+R8GGF+R4D"+D+"E"+E+"<"
620 C8$="@63L16F+F+R8F+R8F+8F+GA>D<AGF+"
:D8$="@63L16>AAR8AR8A8AR8AR8A<"
630 C9$="L16EER8ER8E8EF+G>C<GF+E":D9$="L
16>GGR8GR8G8GR8GR8G<"
640 CA$="L16BBAR8BBAR16BBA8F+GA":DA$="L1
6>EEDR8EEDR16EED8<B>C+D<"
650 CB$="L16BBAR8BBAR16GGF+GF+ED":DB$="L
16>EEDR8EEDR16EEDDC+<BA"
660 F5$="L16D>DR8DR8Q8<D8>DQ6<D>D<D>D<D>
D<"
670 F6$="L16C>CR8CR8Q8<C8>CQ6<<A>A<B>BC>
C<"
680 G4$="Y24,250B!C!16B!H!16C8Y24,90M!S!
16Y24,250C8B!C!16C16B!H!16Y24,90M!S!16Y2
4,250H16B!H!16B!H!16Y24,90M!S!16Y24,250H
16":H4$="S10M1800L8R4CR4CR8C"
```

ノーザンダンサー平野「こんな曲作ったっけ……と調べてみると、なるほど6月30日に作っている。あんまり良い曲とは思えないけど……どうでしょうか？　テンポずれする場合は自分で適当に調節してね」

■『　　　』
ZNT「アンニュイなバラッド的小曲です。もとはもっと速い曲だったのですが、この曲はこれくらいの速さがちょうどいいようですね。もとの速さだと弾のようにはやく終わってしまってましたので」

■黒月の宴
ZNT「もとはまともな(?)雅楽だったのですが……初期のHELLOWEENが今井寿さまを加えて筝曲をカバーでもしたかのようになってしまいました。説明になってないですね。まあ聴いてください」

■Bad　TIMING
関口義行「うわーい、やったっ／　採用だっ／　しかも初採用／　で、曲自体はぐにゃぐにゃしたおかしなもので

```
690 G5$="Y24,250B!H!16Y24,90M!S!16Y24,25
0C8Y24,90M!S!16Y24,250C8B!C!16C16B!H!16Y
24,90M!S!16Y24,250H16B!H!16B!H!16Y24,90M
!S!32M!S!32M!S!32M!S!32Y24,250":H5$="S10
M1800L8R16CR16CR4CR8M1200L32CCCC"
700 E7$="@14Q8"+E0$+"@16Q2":E8$="@14Q8"+
E1$
710 AF$="L16>GGF+R8GGF+R8<":CC$="L16BBAR
8BBAR8":DC$="L16>EEDR8EEDR8<":E9$="L16V1
5GV14GV13F+V12F+V11GV10GV9F+V8F+V7GV6GV5
F+V4F+V3GV2GV1F+F+V13":F7$="L16<BBAR8>GG
F+R8"
720 G6$="Y24,250M!S!16Y24,90M!S!16Y24,25
0B!H!16C8M!S!16Y24,90M!S!16Y24,250B!H!16
C16B!H!16B!H!16B!H!16B!H!16M!S!32M!S!32M
!S!32M!S!32M!S!32M!S!32"
730 H6$="S10M1500L16CM1300CM700CR8M1500C
M1300CM700CR4R16M1200L32CCCCCC"
740 _VOICECOPY(A%,@63)
750 PLAY#2,A0,A0,C0,D0,E0,F0,G0,H0
760 PLAY#2,A1,A1,C1,D1,E1,F1,G0,H0
770 PLAY#2,A2,A2,C2,D2,E2,F2,G1,H1
780 PLAY#2,A3,A3,C3,D3,F3,F3,G2,H2
790 _VOICECOPY(B%,@63)
800 PLAY#2,A4,A4,C4,D4,E0,F0,G0,H0
810 PLAY#2,A5,A5,C5,D5,E1,F1,G1,H1
820 PLAY#2,A6,A6,C6,D6,E0,F0,G0,H0
830 PLAY#2,A7,A7,C7,D7,E4,F4,G3,H3
840 _VOICECOPY(C%,@63)
850 PLAY#2,A8,A8,C8,D8,E0,F5,G4,H4
860 PLAY#2,A9,A9,C9,D9,E1,F6,G5,H5
870 PLAY#2,AA,AA,C8,D8,E0,F0,G0,H0
880 PLAY#2,AB,AB,C9,D9,E1,F1,G1,H1
890 PLAY#2,AA,AA,C8,D8,E0,F0,G0,H0
900 PLAY#2,AC,AC,C9,D9,E1,F1,G3,H3
910 PLAY#2,AD,AD,CA,DA,E0,F0,G0,H0
920 PLAY#2,AE,AE,CB,DB,E1,F1,G1,H1
930 PLAY#2,AD,AD,CA,DA,E0,F0,G0,H0
940 PLAY#2,AE,AE,CB,DB,E1,F1,G3,H3
950 PLAY#2,AD,AD,CA,DA,E7,F0,G0,H0
960 PLAY#2,AE,AE,CB,DB,E8,F1,G1,H1
970 PLAY#2,AD,AD,CA,DA,E7,F0,G0,H0
980 PLAY#2,AF,AF,CC,DC,E9,F7,G6,H6
990 GOTO 740
```

Bad TIMING

BAD   .ORG

```
10 'save"BAD.ORG"
20 ' ├─┤ Bad timing ├─┤
30 ' 93/07/25 (c) Y.sekiguchi.
40 '
50 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CLEAR3000:
DEFINTA-Z:DEFSTRA-F,R,S,T
60 ' === tempo etc... ===
70 T="T150"
80 _TRANSPOSE(100)
90 SOUND 6,0:SOUND 7,49
100 '====================
110 '
120 '
130 ' === A PART ===
140 A0="V15O4@48L16C8C8C8D4 @6V10<FF+GG+
V11AA+B>CV12C+DD+EV13FF+GG+V14GF+FEV13D+
DC+CV12<BA+AG+GF+V15>@8CC<G>CC<G>CC<G>CC
<G>CC<G>CC<G>CC<G>CC<G>CC<G>C FEDC V12L1
2A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+A
+A+A+A+A+>CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC"
150 A1="V15L16 R8@06V10<FF+GG+V11AA+B>CV
12C+DD+EV13FF+GG+V14GF+FEV13D+DC+CV12<BA
+AG+GF+V15>@8CC<G>CC<G>CC<G>CC<G>CC<G>CC
<G>CC<G>CC<G>CC<G>C FEDC V12L12A+A+A+A+A
+A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+>
CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC"
160 A2="V14@24<<L16 DDC<A>CD8D8DC<A>CDDD
 <AAAAA+A+A+A+>CCCCFEDC D1C1<A+1>C+2@14G
F+32F32EDFE32E-32DC>>"
170 A3="@24L8<<>A2&A4>C4<B2BBAGQ4@06A.G.
FG.F.EF.E.DE.D.C@48Q8D1C1D1>D2 @0L32>DC+
C<BA+AG+GF+FED+DC+C"
180 ' === BASS ===
190 B0="V15@33O3L16<C>C<C8C8>D1R1R8C1R1<
B-1R1>C1R1"
200 B1="D1R1C1R1<B-1R1>C1R1"
210 B2="L16 <D8>DD<D>D8D <D8>DD<D>D8D <F
8>FF<E>F8F<F8>FF<C>C8C <D8>DD<D8>DD<D8>D
D<D>D8D<C8>CC<C8>CC<C8>CC<C>C8C <B-8>B-B
-<B->B-B-B-<B-8>B-B-<B->B-8B- <D8>DD<D>D
8DFFFFCCCC"
220 B3="L8 <A>A<A>A<A>A<A>A< C>C<C>C<C>C
<C>C< G>G<G>G<F>F<F>F<E>E<E>E<D>D<D>D< D
>D<D>D<D>D<D>D<C>C<C>C<C>C<C>C<D>D<D>D<D
>D<D>D<D>D<D>D<D>D<F16E16D16C16>"
230 ' === C PART ===
240 C0="@4005L4V12 R4R8 D1R8@14<DDDD8>@4
C1R8Q4V15@24D6E6F6E6D6C6V10@4Q8>B-1&B-1>
C1&C1"
250 C1="@4005V12 D1@14<DDDD8>@4C1R8Q4V15
@24D6E6F6E6D6C6V10@4Q8>B-1&B-1>C1&C1"
260 C2="V15@48<<L16 DDC<A>CD8D8DC<A>CDDD
 <AAAAA+A+A+A+>CCCCFEDC D1C1<A+1>C+2@14G
F+32F32EDFE32E-32DC>"
270 C3="@48>L8A2&A4>C4<B2BBAGQ4@24A.G.FG
.F.EF.E.DE.D.C@48Q8D1C1D1>D2 @0L32>DC+C<
BA+AG+GF+FED+DC+C"
280 ' === D PART ===
290 D0="@0O7L8 CCC D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D
<D>D<D>D<D> C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>
C<C> B-<B->B-<B->B-<B->B-<B->B-<B->B-<B-
>B-<B->B-<B->"
300 D1="@0O7L8 D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D
<D>D<D> C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>
 B-<B->B-<B->B-<B->B-<B->B-<B->B-<B->B-<
B->B-<B->"
310 D2="V08O7<D>D<D>D<D>D<D>D<C>C<C>C<C>
C<C>C<D>D<D>D<D>D<D>D<C>C<C>C<C>C<C>C<B-
>B-<B->B-<B->B-<B->B-<B->B-<B->B-<B->B-@
14C16<B16A16G16>@0"
320 D3="@43<<A1&A1Q4@53A.G.FA.G.FA.G.FG.
F.EV13@14<D<A>D<A16>DD16<A>D<A>C<G>C<G16
>CC16<G>C<G>D<A>D<A16>DD16<A>D<A>DDCDD<A
>C16D.@0Q8>"
330 ' === E PART ===
340 E0="@24V12L1O5 R4R8 D&DC&C<B-&B->C&C
"
350 E1=" D&DC&C<B-&B->C&C"
360 E2="D&DDC<B->C"
370 E3="A&AG&GG&GFG"
380 ' === F PART ===
390 F0="@24V12L1O5 R4R8 <A&AG&GF&FG&G>"
400 F1="<A&AG&GF&FG&G>"
410 F2="<A&AAGFG>"
420 F3="E&ED&DD&DCD"
430 ' === FM RHY ===
440 R0="V15BH16CS16BH8BH8CH4.SH4HB8BH8HS
4BH4HS4BH16CS16BH8BH8CH4.SH8HB8BH16BH16H
B8HS8BH8BH4HS4":R0=R0+R0+"S32S32S16S16S1
6M32M32BM16BM16BM16"
450 R1="CH4SH4HB8BH8HS4BH4HS4BH16CS16BH8
BH8CH4.SH8HB8BH16BH16HB8HS8BH8HS6HS6HS6B
H6BH6BH6BH4SH4HB8BH8HS4BH4HS4BH16CS16BH8
BH8CH4.SH8HB8BH16BH16HB8HS8BH8HS6HS6HS6S
32S32S16S16S16M32M32BM16BM16BM16"
460 R2="BH8BH16BH16HS8BH16BH8HS8HS8HS16H
M16HM16":R2=R2+R2+R2+R2+R2+"BH4HS4S32S32
S16S16S16M32M32M16M16M16"
470 R3="BH8CH8HS8CH8BH8CH8SH8CH8BH8CH8HS
8CH8BH8BC8SH8CH8HS6SMH6HMS6HS6HSM6SMH6HS
6SHM6SMH6HS6SSM6SMH6CH4SH8HC8BH8CB8SH8CH
8BH8C8SH8HC8S12S12S12M32M32M16M16M16BC8C
H8SH8CH8BH8CB8HS8CH8BH8BC8HS8CH8S12S12S1
2M12M12M12
480 ' === PSG RHY ===
490 S0="V13S3M2200L4 R16C16R8S4C8S3R4.CR
4CR4C4 R16C16R8S4C8R4.S3CR4CR4C4":S0=S0+
S0+"C32C32C16C16C16C32C32C16C16C16"
500 S1="V13S3L4 R4CR4CR4C4 R16C16R8S4C8R
4.S3CR4CC6C6C6C6C6C6 R4CR4CR4C4 R16C16R8
S4C8R4.S3CR4CC6C6C6"+"C32C32C16C16C16C32
C32C16C16C16"
510 S2="S3 R4CR16C8C8C8R16":S2=S2+S2+S2+
S2+S2+"R4CC32C32C16C16C16C32C32C16C16C16
"
520 S3="S3 R4CR4CR4CR4CC6C6C6C6C6C6C6C6C
6C6C6C6R4CR4CR4CC12C12C12C32C32C16C16C16
R4CR4CR4CC12C12C12C12C12C12"
530 ' ---- play. ----
540 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T
550 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,R0,S0
560 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,R1,S1
570 FOR I=A% TO 1
580 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,R2,S2
590 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,R2,S2
600 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,F3,R3,S3
610 NEXT I
620 GOTO 570
```

ダンシングめだか

D-MEDAKA.ORG

```
100 GOTO2000
110 ' P
120 _TRANSPOSE(0):_PITCH(440)
125 SOUND6,0:SOUND7,&B10110001
130 T="T120":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T
140 PLAY#2,"","","","","","",RG,""
150 PLAY#2,"","","","","","",R0,""
160 PLAY#2,"","","","","","",R0,P0
190 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,R0,P0,S0
200 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,R0,P0,S1
210 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,R2,P1,S2
220 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,F3,R2,P1,S3
230 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4,R0,P0,S4
250 PLAY#2,"","","","","","",R0,P0
260 PLAY#2,"","","","","","",R0,P0
270 PLAY#2,"","","","","","",R0,P0,P0
280 PLAY#2,"","","","","","",R3,P2,P2
1990 GOTO210
2000 '
2010 CLEAR2000:_MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):D
EFSTRA-Z
2020 '
2040 A0="@53Y0,226Y2,12Y3,206L8V12 Q7A4R
4Q6A>C<R4 AGR4Q7E2"
2050 A1="Q7D4R4Q6DGR4Q4CCR4Q7C2"
2060 A2="L4Q7V14 C&D&E.E8 DD8C8D2 E&G&A.
A8 G1"
2070 A3="V15L8Q8A4Q6AAA>C<AG AGEDQ7E2 A4
Q6AAA>C<AG AGEEQ7E2"
2080 A4="V14Q7D4Q6DCDGED Q4CCCCQ7C4.&C16
Q8{EDC}16"
3020 '
3040 B0="@33O3L16V10Q4 A<A>AAAAAAA<A>AAD
DFF>C<C>CCCCCCC<C>CCEEAA"
3050 B1="<B<B>BBBBBBB<B>BB>DDEE C<C>CCCC
CCC<C>CCEEAA"
3060 B2="C<C>CCCCCCC<C>CCEEAA<B<B>BBBBBB
B<B>BB>DDEG C<C>CCCCEA<A<A>AAAA>EA C<C>C
CCCCCC<C>CCEEAA"
3070 B3="C<C>CCCCCCC<C>CCEEAA<A<A>AAAAAA
A<A>AADDFF>C<C>CCCCCCC<C>CCEEAA<A<A>AAAA
AAA<A>AADDFF>"
3080 B4="<B<B>BBBBBBB<B>BB>DDEE C<C>CCCC
CCEEAAEEAA"
4020 '
4070  Z0="@04O6L16Q4V9"
4080 C0=Z0+"<AAAAR16 AAAAR16 AAAAR16 A>C
CCR16 CCCCR16 CCCCR16 Q7C8"
4090 D0=Z0+" DDDDR16 DDDDR16 DDDDR16 D E
EER16 EEEER16 EEEER16 Q7E8"
4100 E0=Z0+" FFFFR16 FFFFR16 FFFFR16 F A
AAR16 AAAAR16 AAAAR16 Q7A8"
4110 F0=Z0+" AAAAR16 AAAAR16 AAAAR16 A>C
CCR16 CCCCR16 CCCCR16 Q7C8"
4120 C1="Q4<BBBBR16 BBBBR16 BBBBR16 B>CC
CR16 CCCCR16 CCCCR16 Q4CC"
4130 D1="Q4 DDDDR16 DDDDR16 DDDDR16 D EE
ER16 EEEER16 EEEER16 Q4EE"
4140 E1="Q4 EEEER16 EEEER16 EEEER16 E AA
AR16 AAAAR16 AAAAR16 Q4AA"
4150 F1="Q4<GGGGR16 GGGGR16 GGGGR16 G>CC
CR16 CCCCR16 CCCCR16 Q4CC"
4160 '
4170 C2="CCCR16 CCR16C CCCC CCR16C<R16BB
B BR16BB BBBR16 BBR16B>CCCR16 CCR16C<AAA
A R16AAA>CCCC R16CCC CR16CC R16CCC"
4190 D2="EEER16 EER16E EEEE EER16E R16DD
D DR16DD DDDR16 DDR16D EEER16 EER16E DDD
D R16DDD EEEE R16EEE ER16EE R16EEE"
4200 E2="AAAR16 AAR16A AAAA AAR16A R16EE
E ER15EE EEER16 EER16E AAAR16 AAR16A FFF
F R16FFF AAAA R16AAA AR16AA R16AAA"
4210 F2="CCCR16 CCR16C CCCC CCR16C<R16GG
G GR16GG GGGR16 GGR16G>CCCR16 CCR16C<AAA
A R16AAA>CCCC R16CCC CR16CC R16CCC"
```


Notes' notes ノーツ・ノーツ

すが、僕はいちおう自分でも気に入ってます。……しかし……次はいつ採用されることやら……」

■SALLY

指田博史「久しぶりに採用してもらえました。率直に嬉しいです。このゲームには相当ハマり、金を使ったものです。最後に、Mファンが健在なうちにオリジナル曲を送って採用されたいです」

■Be Careful

雪印プロレスチーズ「この曲は、初めてイースIIIを打ち込んだなかで、とても上手にできた曲です。ベースとかがウリですので、ラジカセ等がある人はそれに接続してお楽しみください。由佳子や尚子たち、とうとうやったぜ／」

■ダンシングめだか

大吉「日本人なら誰でも知っていると思われる『めだかの学校』を、テクノ・フュージョン風にアレンジしてみました。リズムに工夫をこらしたつもりです。ノリはバッチリだと思うので聴いてみてください」

※「ダンシングめだか」は、付録ディス

```
4220 C3="CCCC CCR16C CCCC CR16CC<AAAA R1
6AAA AAAR16 AAAA>CCR16C CCCC CR16CC CCCC
<R16AAA R16AAA R16AAA AR16AA>"
4230 D3="EEEE EER16E EEEE ER16EE DDDD R1
6DDD DDDR16 DDDD EER16E EEEE ER16EE EEEE
 R16DDD R16DDD R16DDD DR16DD"
4240 E3="AAAA AAR16A AAAA AR16AA FFFF R1
6FFF FFFR16 FFFF AAR16A AAAA AR16AA AAAA
 R16FFF R16FFF R16FFF FR16FF"
4250 F3="CCCC CCR16C CCCC CR16CC<AAAA R1
6AAA AAAR16 AAAA>CCR16C CCCC CR16CC CCCC
<R16AAA R16AAA R16AAA AR16AA>"
4320 C4="<BBBBR16 BBBBR16 BBBBR16 B>CCCR
16 CR16CCR16 CR16CCR16 Q7C8Q4"
4330 D4=" DDDDR16 DDDDR16 DDDDR16 D EEER
16 ER16EER16 ER16EER16 Q7E8Q4"
4340 E4=" EEEER16 EEEER16 EEEER16 E AAAR
16 AR16AAR16 AR16AAR16 Q7A8Q4"
4350 F4="<GGGGR16 GGGGR16 GGGGR16 G>CCCR
16 CR16CCR16 CR16CCR16 Q7C8Q4"
8020 '
8030 RG="@A15V10 Y22,120Y23,102Y24,210Y3
6,8Y40,5"
8040 R0="V7B!H16H16SH16H16B!C!S!H16H16SH
16C!S!H16B!H16C!S!H16SH16H16B!H16H16S!C!
H16H16B!H16H16SH16C!S!H16B!H16H16SH16H16
B!C!S!H16H16SH16C!S!H16B!H16S!C!H16S!C!H
16S!C!H16V10"
8050  Z0="B!H16H16M!C8S!B!H16H16C8B!H16H
16S!C8"
8060  Z1=Z0+"B!H16H16B!S!C16CH16"
8070  Z2="B!S!H16S!H16B!C16S!H16 B!H16S!
H16B!S!C16H16 B!H16S!H16B!S!C16H16 B!S!H
16H16B!S!C16S!H16"
8080 R1=Z1+Z1+Z1+Z1
8090 R2=Z1+Z1+Z1+Z2
8100 R3=Z1+Z2
9020 '
9030  Z0="CCM2000CM400C"
9040  Z1="M2000CM400CCC"+Z0+Z0+Z0
9050 P0="L16S0"+Z1+Z0+Z0+Z0+"CM1700CCC"
9060  Z2="M2000CCM400CM2000C M400CM2000C
CM400C CM2000CCM400C M2000CM400CM2000CC"
9070 P1=Z1+Z1+Z1+Z2
9080 P2=Z1+Z2
9500 '
9520 S0="O5V9L16<A1>C1"
9530 S1="<B1>C1"
9540 S2="V10C1<B1>C2<A2>>CDEFGAB>CDEFGAB
>CD<<<"
9550 S3="C1<A2>>EFGAB>CDE<<C1<A2>>EFGAB>
CDE<<"
9560 S4="<B1>C2>CDEFGAB>C<<"
9570 GOTO110
```

新 FM音楽塾

「新・FM音楽塾」では音源チップの操作方法を中心にした内容で講義する。マニュアルレベルのことは知っているものとして始めるので復習しておいてほしい。第1回目は"Yコマンド"だ

レジスタを直接操作して自由に音を作る

掲載リスト中によく出てくる"Yコマンド"を、みなさんは知っていますか? これは

Yr, d

という書式で、FM音源チップのレジスタrにデータdを直接書き込む命令です。右の表を見てもらえばわかると思いますが、たとえば

Y2, 69

ならば、レジスタ2に69(2進数の&B01000101)を書き込み、モジュレータのKSLを1(&B01)、TL(トータルレベル)を5(&B000101)に設定する、という意味です。以前このコーナーで紹介した

CALL VOICECOPY(A%,@63)

という命令でも音色をつくることはできますが、Yコマンドの場合は、音程や、リズム音源の各パートの音量を設定したりすることも可能です。最大の利点はMML中で使用できることで、連続的な音色の変化、および音程の変化なども実現できます。なお、パラメータの意味については表の語句の解説を参照してください。各パラメータのくわしい内容については、次回以降解説していく予定です。(郎太)

●OPLLレジスター覧

レジスタ	b7	b6	b5	b4	b3	b2	b1	b0
#0	AM(M)	VIB(M)	EG-TYP(M)	KSR(M)	MULTI(M)			
#1	AM(C)	VIB(C)	EG-TYP(C)	KSR(C)	MULTI(C)			
#2	KSL(M)		TL					
#3	KSL(C)			DC	DM	FB		
#4	AR(M)				DR(M)			
#5	AR(C)				DR(C)			
#6	SL(M)				RR(M)			
#7	SL(C)				RR(C)			
#14			R	B	S	M	C	H
#16〜#24	F-NUMBER(下位8ビット) ※F-NUMBER=(目的周波数×2^{18}÷50000)÷$2^{(BLOCK-1)}$ 目的の音程の周波数を満たすように、9ビットのF-NUMBERと、3ビットのBLOCKを設定する							
#32〜#40			SUS ON/OFF	KEY ON/OFF	BLOCK ※オクターブ補正			F-NUMBER(最上位ビット)
#48〜#56	音色番号				ボリューム			

●リズムモード時

#54		Bボリューム
#55	Hボリューム	Sボリューム
#56	Mボリューム	Cボリューム

●表の語句の解説▷#0〜#7の(M)はモジュレータ、(C)はキャリア。AM=トレモロ、VIB=ビブラート、EG-TYP=持続音〔1〕/減衰音〔0〕、MULTI=マルチプル、TL=トータルレベル、FB=フィードバック。KSR=音程が上がるほど音の立ち上がりがはやくなる傾向。KSL=音程が上がるほど音が小さくなる性質。AR=アタックレイト、DR=ディケイレイト、SL=サスティンレベル、RR=リリースレイト。DC=キャリアの出力を半波整流(※注1)する。DM=モジュレータの出力を半波整流する。#14のRはリズム音源のON〔1〕/OFF〔0〕(B=バスドラム、S=スネアドラム、M=タム、C=シンバル、H=ハイハット)。#16〜24、#32〜40、#48〜56は、それぞれチャンネル1〜9に対応。F-NUMBER=周波数(ピッチ)のデータ、BLOCK=オクターブ補正。SUS=サスティン(音の響き)のON〔1〕/OFF〔0〕、KEY=音のON〔1〕/OFF〔0〕、音色番号=0〜15が、それぞれ@63、@2、@10、@0、@3、@4、@5、@6、@9、@48、@24、@14、@16、@23、@33、@12に相当。リズムモード時の#54〜56は、リズム音源ONのときの各リズム音源の音量(※注2)

※注1 半波整流することによってジェネレータの出力状態が変化し、音の感触も微妙に変わる
※注2 ここでの音量は最大値に対する減衰量で、0が最大音量、15が最小音量となるので注意

クには収録されていません。リストを打ち込んで聴いてください。

■HUNTING##(付録ディスクBGM)

SHIN-NYA「思いあがらない。僕たちは彼の一部に過ぎず、逆らうことはできない。しかし、認めねばならないのは、誰も気づかない鐘に酔い、そして誰も見えない光に怯えていることだ。(続く)」

■long long sleeping……(B:BGM)

SHIN-NYA「(続き)疲れた魂は明日の希望を持ち、眠りにつく。夢を見るべきときは無情な夜の中にあり、無情は永い。明日晴れることを信じつづけ、またある呪文とともに風も止む。目覚めるは生。そして光」

■8-9月号ベスト3

今回は都合によりベスト3の発表はお休みです。結果は2-3月号で発表する予定です。

(郎太)

俗に、英単語を3000語覚えていれば東大に入れ、6000語覚えていればニューヨークタイムスがスラスラ読めるという。英単語のたぐいを覚えるための簡易データベースの試み。

家庭で作る英単語帳ツール

とつぜんだが、勉強のやり方には、大きく分けて2つのタイプがある。

1つは、参考書型。演繹(アプリオリ)型といってもいい。公式や概論や一覧表など、エッセンス的なものばかり勉強して、問題はほとんどやらない。勉強にかかる時間が少なくてすむが、実戦の経験がないのでテストでは苦しむことが多い。わたし(コ)はこのタイプだった。

2つめは、問題集型。これは帰納(アポステリオリ)型といっていい。とにかく具体的な問題を数多くやることでじわじわと本質に迫っていくタイプだ。わたしの知るかぎり、こういうタイプは思考力が骨太で社会的に成功する。

†

英単語を覚える場合、参考書タイプは単語帳で、問題集タイプは英文読解をしながら覚えようとするようだが、こと日本で英語のテストを受けるかぎりにおいては、英単語は単語帳で覚えるのがいちばんいいと思う。

文脈で覚えよう、などとばかなことがいえるのは、文脈のおそろしさを知らないのだ。文脈は人間の指紋のようにおなじものは1つとしてない。そんなもので単語を覚えようとしたらたいへんだ。頭のなかは少しずつ意味のちがう単語でいっぱいになり、爆発してしまうだろう。

†

BASICピクニック史上、前例にないほど長く、もったいぶった前振りだったが、今回は英単語帳ツールを作ってみた。

†

まず使い方から。

なるべくフォーマット直後のディスクに付録ディスクから

WORDNOTE.BPZ
WORD.DAT

の2つをコピーし、かならず書き込み可の状態にして使うこと。

WORDNOTE.BPZを実行すると、下の写真のようなメニュー画面が現れる。「新規」は新しい単語を追加すること、「めくる」はファイルの中の単語を見ること、「終了」はプログラム終了。

「めくる」で単語を見ながら、修正・抹消ができる。ただ、どのデータにも変更を加えないでいると変更・抹消のメニューが出ないので、抹消したい単語は必ずどこかを修正すること。

さらに「新規」では、「登録」(入力したものをファイルに書き込む)、「訂正」(入力したものに修正を加える)、「取消」の3つに分かれている。

「めくる」は、「ABC」(アルファベット順に見る)、「選択」(最初の2文字を指定して単語を検索する)、「乱数」(ランダムな順番で表示する)の3つに分かれる。

メニューの選択はカーソルの左右、決定はスペースキー。これが基本だが、単語をめくったときは1要素ごとにリターンキーを押していかなくてはならない。

†

じつは、このツールは前回のBASICピクニック用に作っていたものだったのだが、最後までバグが取れず、2か月先延ばしにしたのだった。

正直な話、今回ディスクに収録してある『英単語帳ツール』(WORDNOTE.BPZ)はたいしたものではない。が、ここにいたるまでは正味1か月かかった。

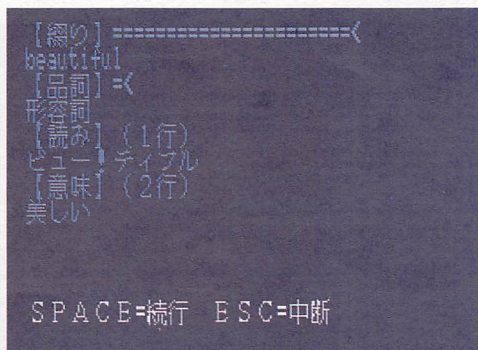
こんなものになんで1か月もかかったのか。その理由を説明することによって、こうしたデータベース的なものを作るときのカンどころを考察することができるだろう。

†

まず、シーケンシャルファイルかランダムファイルかという問題がある。

単語ごとに必要な文字量はちがうので、その点を考えれば、1レコードごとに長さを自由に変えられるシーケンシャルファイルがいいような気もする。

しかし、それ以上に、単語帳は、学習状況に応じて変化していくものだ。覚えてしまった単語は削っていき、新しい単語を追加していかなくてはならない。

英単語帳メニュー
□新規　■めくる　□終了

↑メニュー画面。まずおおまかな作業を選ぶ。単語追加は「新規」、単語の修正は「めくる」で単語をめくってからいつでもできる

↑「めくる」を選ぶと、1つのレコードが終わるたびに、続行するかどうかをきいてくる。続行するならスペースキーを押す

なのに、シーケンシャルファイルは、追加することしかできないし（修正もできない）、レコードはおなじ順番でしか取り出すことができない。

そうなると、すべてのレコードがおなじ長さになってしまう（そのぶん容量をムダにくってしまう）が、自由に修正、追加ができ、読みだす順番にも制約のないランダムファイルのほうが適していることになる。

じっさい、単純なデータの記録以外は、すべてにおいてランダムファイルのほうがシーケンシャルファイルより使いやすい。

†

ランダムファイルのレコードは、ＦＩＥＬＤ文によって、レコードの中をいくつかに分割できる。単語帳の場合、①綴り、②品詞、③読み、④意味（解説）の4つに分けることがまず考えられるが、じつはもう１つ必要な要素があった。

それは、１つ１つのレコードを管理するための整理番号的な要素だ。

たとえば、ある単語を削除した場合、その単語に使われていたレコードそのものは残っているので、どこかに「このレコードのデータは無効」だということを知らせるものが必要だ。

また、単語帳を作っていく場合、気がついた単語から入力していくので、じっさいにできあがる単語帳ファイルでは、単語が順不同で収められているだろう。しかし、せっかくコンピュータを使うのだから、ＡＢＣ順に並べ替えたり、目的の単語を検索したりしたいものだ。そういうときのために、単語ごとに整理番号をつけられたら管理がしやすいだろう。

最終的に、この要素は「タグ」（荷札のたぐい）と名付けて、レコードの頭に置いたが、このタグの形にたどりつくまでに１か月のうちの25日を費やしたのであった。逆にいうと、このタグの作り方が悪いせいで、25日のあいださまざまなバグに悩まされたのだ。

最初の25日間に試みたタグの形式がどんなものであったかをここに書いても話が複雑になるばかりなので省くが、最終的に（70～71ページに掲載している『英単語帳ツール』のプログラムで）どんな形になっているのかというと、なんと、単語の最初の2文字をキャラクタコードに変えた数値が入っているだけだ。また、単語を抹消したレコードのタグには&H7FFF（整数型の最大値）を入れている。

ついでに、英単語帳ツールのレコードの構造を解説すると、
①タグ　2バイト
②綴り　31バイト
③品詞　10バイト
④読み　39バイト
⑤意味　78バイト
となる。

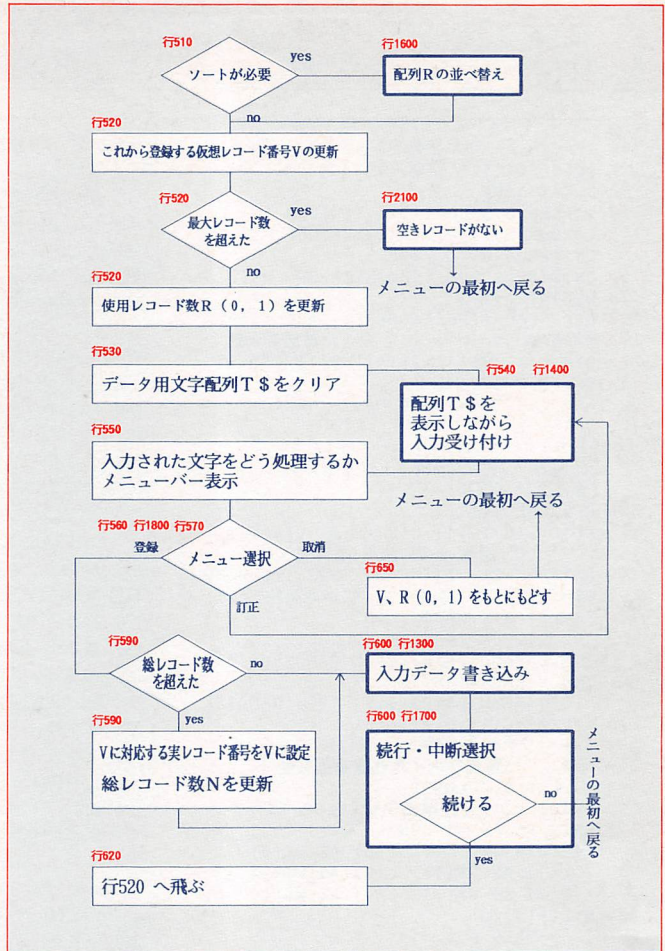
②が31バイトなのは、「floccinaucinihilipilification」（29字、金銭蔑視）という単語が楽に入れられる大きさという気持ち。ほんとうは、「pneumonoultramicroscopicsilicovolcanokoniosis」（45字、肺塵症）まで入れられると完璧なのだが、そうなるとかなりのムダを作ることになるのでやめた。

④、⑤は、漢字モードにしたときの見やすさのためにＷＩＤＴＨを39にしているため、39の倍数にしてある。

さて、①のタグの重要さを語るためには、このプログラムでファイル関係とは別に設けている2次元配列Rについて、語らなければならない。

†

ディスク上にできているファイルでは、かんたんにレコードを並べ替えることはできない。そこで、実際のレコード番号（ここではこれを実レコード番号と呼ぶ）とは別に、整理上のレコード番号（同様に仮想レコード番号と呼ぶ）を作ると、この仮想レコード番号に対応する実レコード番号を並べ替えることで、レコードを並べ替えたのとおなじ効果が得られる。

◎図　「新規」部分のアルゴリズム

その仮想レコード番号と実レコード番号を対応づけるのが2次元配列Rだ。

具体的には、Ｖを仮想レコード番号とすると、１つのＶに対して、配列Rは2要素あり、それぞれ、その単語の
R（Ｖ,0）……タグ
R（Ｖ,1）……実レコード番号
を表している。

管理は仮想レコード番号でおこない、じっさいにファイルからデータを読み出すときは実レコード番号を使って読み出す。

この場合、タグはその実レコード番号に入っている単語を代表するデータになっている。単語をアルファベット順（つまりタグ順）に並べ替えるときも、R（Ｖ,0）のデータを比較して、タグと実レコード番号をセットにして並べ替えておけばいいことになる（行1620）。

ところで、仮想レコード番号は1からはじまるので、R（0,0）とR（0,1）があまる。そこで、
R（0,0）……ソートする必要があるかどうか（1だと必要あり）
R（0,1）……使用レコード数（総レコード数のうち、削除した単語を除いたもの。有効な仮想レコード番号の最大値）
というふうに特別な意味を持たせた。上の流れ図は、参考までに新規単語を入力する部分だけを抜き出したものだが、行510、520をはじめ随所にこの 2つが顔を出し、重要な役目を果たしている。

けっきょく、このプログラムは配列Rにつきるといっても過言ではない。データベース的なソフトでもっとも大切なのは、そのデータを効率的に管理できる配列を作りだすことだ。（コ）

英単語帳ツール ファイル名:WORDNOTE.BPZ(データファイル:WORD.DAT)

※ターボRの高速モードでは、行265のREM(')を取れば作業時はRAMディスクで動作するようになります。

```
100 '<<<<<<<<< 英単語帳ツール >>>>>>>>>
110 '[[[[[[[[[[ 初期設定 ]]]]]]]]]]]
120 CLEAR 1000
130 SCREEN 0:COLOR 15,4,7:WIDTH 39
140 CALL KANJI1:WIDTH 39:KEYOFF
150 ON ERROR GOTO 2000
160 ON STOP GOSUB 1900:STOP ON
170 DEFINT A-Z
180 DEFFNESC=((PEEK(&HFBEC) AND 4)=0)
190 M=1000                  '単語最大数
200 DIM L(4),W$(4),T$(4),M$(4),R(M,1)
210 RESTORE 220
   :FOR I=1 TO 4:READ M$(I):NEXT
220 DATA
   【綴り】=======================<,
   【品詞】=<,     【読み】(1行),
   【意味】(2行)
230 RESTORE 240
   :READ L(0),L(1),L(2),L(3),L(4),F$
   '      タグ,綴り,品詞,読み,意味,ファイル
240 DATA     2,  31,  10,  39,   78,WORD
250 D$="A:"     '"WORD.DAT"があるドライブ
260 F$=D$+F$+".DAT"
265 'RD=1:OPEN F$ AS #1:CLOSE
    :CALL RAMDISK(0):CALL RAMDISK(1000)
    :CALL CHDRV("H:")
    :COPY F$:MID$(F$,1,1)="H" 'RAMDISK
270 L=L(0)+L(1)+L(2)+L(3)+L(4)
280 '*** ファイル準備  ***************
290 C=0      '新規ファイル作成希望有無
300 CALL CLS:COLOR 8
310 PRINT "ファイル準備中":COLOR 15
320 OPEN F$ AS #1 LEN=L
   :FIELD #1,        L(0) AS W$(0),
      L(1) AS W$(1), L(2) AS W$(2),
      L(3) AS W$(3), L(4) AS W$(4)
330 N=LOF(1)/L
   :IF N THEN 410
          ELSE IF C THEN 440
340 '(単語のファイルがないとき)
350 CLOSE:KILL F$:CALL CLS
360 PRINT "このディスクにはデータがあり
ません。このディスクに新規ファイルを作
りますか。"
370 PRINT "□はい    □いいえ  □中止"
380 Y=2:X=0:GOSUB 1800:C=(X=0)
390 ON X+1 GOTO 300,400,1930
400 PRINT:PRINT "別のディスクを入れてス
ペースキーを押してください。"
   :FOR I=0 TO 1:I=-STRIG(0):NEXT
   :GOTO 280
410 '*** 配列Rの初期設定 ************
420 FOR I=1 TO N
     :GET #1,I:T$=W$(0)
     :R(I,0)=CVI(T$)
     :R(I,1)=I
   :NEXT
430 GOSUB 1600
440 '[[[[[[[[[[ メニュー  ]]]]]]]]]]]
450 COLOR 1,14:CALL CLS
460 PRINT "英単語帳メニュー":PRINT
470 PRINT "□新規  □めくる  □終了"
480 Y=2:X=0:GOSUB 1800
490 ON X+1 GOTO 500,670,1900
500 '*** □新規 **********************
510 IF R(0,0) THEN GOSUB 1600
520 V=R(0,1)+1
   :IF V>M THEN GOSUB 2100:GOTO 440
           ELSE R(0,1)=V
530 ERASE T$:DIM T$(4)
540 GOSUB 1400
550 LOCATE ,11
   :PRINT"□登録    □訂正    □取消";
```

おもなプログラムと変数の解説

110　■初期設定
150〜160　割り込み先指定
180　ESCキー入力判定用関数の定義
190〜200　M設定/各種配列宣言
M　処理可能な単語の最大数
L　各フィールドの長さ
W$　各フィールド用バッファ変数
T$　バッファ変数に対応する処理用変数
M$　メッセージ用変数
R　仮想レコード管理用
265　ターボRでRAMディスクを使う場合の改造用プログラム(「'」を削除して、この行を生かすとフロッピーディスク内にあったファイルをRAMディスクにコピーし、以降、RAMディスクで読み書きする)
RD　RAMディスク使用フラグ
270　レコード長Lの設定
280　■ファイル準備
290　新規ファイル作成の希望の有無をチェックするための変数Cの初期化(0:希望有)
320　単語帳データのファイル準備
330　総レコード数計算/すでになにかレコードがあれば行410へ、なにもないが新規レコードを作っていれば行440へ
N　総レコード数(削除された単語も含む)
350　ファイルをクローズし、削除(ファイルがない場合も行320のOPEN文で強制的にファイルが作られているため)
380　メニュー選択サブ(行1800)を呼ぶ/「はい」を選べばCに−1を入れる
Y　メニュー選択カーソルを表示するY座標
X　メニュー選択カーソルを表示するX座標の10分の1
390　カーソル位置に応じて各行へ飛ぶ
400　メッセージ表示/スペースキー入力待ち/行280へ
410　■配列Rの初期設定
420　ファイルのデータをすべて読み、Iを仮想レコード番号として、
R(I, 0)'数値化したタグデータ
R(I, 1)　実レコード番号
430　ソートサブ(行1600)を呼ぶ
440　■メニュー
480　メニュー選択サブ(行1800)を呼ぶ
490　カーソル位置に応じて各行へ飛ぶ
500　■新規
510　ソートが必要ならソートサブを呼ぶ
R(0, 0)　ソート要求フラグ(1のときソート要求)
520　登録する仮想レコード番号Vの更新
V　仮想レコード番号(配列Rの第1添字)
R(0, 1)　使用レコード数(有効な仮想レコード番号の最大値)
530　配列T$を消去/再宣言
T$　単語データ処理用文字配列(バッファ用文字配列に添字で対応)
540　単語表示・入力サブ(行1400)を呼ぶ

```
560 Y=11:X=0:GOSUB 1800
570 ON X+1 GOTO 580,620,640
580 '□登録
590 IF V>N THEN R(V,1)=V:N=N+1
600 GOSUB 1300:GOSUB 1700
610 GOTO 520
620 '□訂正
630 GOTO 540
640 '□取消
650 V=V-1:R(0,1)=V
660 GOTO 440
670 '*** □めくる *********************
680 IF R(0,0) THEN GOSUB 1600
690 COLOR 1,15:CALL CLS
700 IF N=0 THEN 440
710 PRINT "めくり方は?":PRINT
720 PRINT "□ABC  □選択   □乱数"
730 Y=2:X=0:GOSUB 1800
740 ON X+1 GOTO 750,840,900
750 '*** □ABC
760 ST=1
770 '(順に見せる)
780 FOR I=ST TO R(0,1):V=I
790   GOSUB 1200       'データ読み出し
800   GOSUB 1400           '表示・入力
810   IF CH THEN GOSUB 1000  '変更選択
820   GOSUB 1700       '継続・中断選択
830 NEXT:GOTO 440
840 '*** □選択
850 IF INKEY$<>"" THEN 850
860 COLOR 15,4:CALL CLS
  :INPUT "先頭の2文字(半角)";T$
870 T=0:GOSUB 1500
880 FOR I=1 TO R(0,1)
    :IF R(I,0)>=T THEN ST=I:GOTO 770
890 NEXT:GOTO 440
900 '*** □乱数
910 V=RND(1)*R(0,1)+1
920 GOSUB 1200 'データ読み出し
930 GOSUB 1400 '表示・入力
940 GOSUB 1700 '継続・中断選択
950 GOTO 900
1000 '+++++ データ変更選択サブ +++++++
1010 LOCATE ,11
   :PRINT"□不変    □変更    □抹消";
1020 Y=11:X=0:GOSUB 1800
1030 ON X+1 GOTO 1040,1060,1090
1040 '+++ □不変
1050 RETURN
1060 '+++ □変更
1070 GOSUB 1300
1080 RETURN
1090 '+++ □抹消
1100 R(V,0)=&H7FFF
1110 LSET W$(0)=MKI$(R(V,0))
1120 PUT #1,R(V,1)
1130 R(0,0)=1
1140 RETURN
1200 '+++ データ読み出しサブ +++++++++
1210 GET #1,R(V,1)
1220 FOR G=0 TO 4
     :T$(G)=W$(G)
   :NEXT
1230 RETURN
1300 '+++ データ書き込みサブ +++++++++
1310 T$=T$(1):T=0:GOSUB 1500
   :R(V,0)=T
   :T$(0)=MKI$(T)        '+++ タグ設定
1320 IF R(V-1,0)>T OR R(V+1,0)<T
       THEN R(0,0)=1
1330 FOR G=0 TO 4
     :LSET W$(G)=T$(G)
   :NEXT
```

560　メニュー選択サブ(行1800)を呼ぶ
570　カーソル位置に応じて各行へ飛ぶ
580　「登録」
590　仮想レコード番号が総レコード数よりも大きいときは、その仮想レコード番号に対応する実レコード番号にVを代入、総レコード数を1増やす
600〜610　データ書き込みサブ(行1300)呼び出し／続行・中断選択サブ(行1700)呼び出し／行520へ飛ぶ
620〜630　「訂正」／行540へ飛ぶ(それまで入力していたデータを表示しながら再入力)
640〜660　「取消」／仮想レコード番号Vと使用レコード数R(0, 1)をもとにもどす／行440(メニュー)へ飛ぶ
670　■めくる
680　ソートが必要ならソートサブを呼ぶ
700　単語がなければ行440(メニュー)へ
710〜740　めくり方を選ぶ
750　「ABC」(アルファベット順最初から)
760　初期値STの初期化
770〜830　順にデータの読み出し／表示・入力／データに変更があれば、書き換えるかどうかのウインドウを出す／継続・中断の選択／ループ終了後行440(メニュー)へ
CH　表示・入力中に文字の変更があると−1に設定されるフラグ。
840　「選択」(単語の検索)
850　キーバッファクリア
860　最初の2文字の入力
T$　(単純文字変数)　タグ計算用文字列
870　タグ計算サブ(行1500)を呼ぶ
T　タグの値
880　指定された文字列(T$)のタグ値(T)を比べて単語の探索
890　行440(メニュー)へ
900〜950　「乱数」／乱数でVを設定し、表示(「乱数」では、行1000を呼び出していないので単語の修正などはできない)

サブルーチン群

1000　■データ変更選択サブ
1010〜1030　データ変更メニュー選択
1040〜1050　「不変」(データはオリジナルのまま)／そのまま呼び出し先にもどる
1060〜1080　「変更」／行1300(データ書き込みサブ)を呼び出す／もどる
1090〜1140　「抹消」／仮想レコード番号Vのタグを&H7FFFにする／ファイルに書き込む／ソート要求フラグを1にする／もどる
1200　■データ読み出しサブ
1210　仮想レコード番号Vを読み出す(配列RがVを実レコード番号に変換している)
1220　バッファ変数W$の内容を処理用配列T$に移す
1230　もどる
1300　■データ書き込みサブ
1310　タグ計算用文字変数T$に単語の綴りを入れる／タグ値Tを初期化／行1500(タグ計算サブ)を呼ぶ／配列RとT$のタグ設定
1320　そのタグを変更することで仮想レコードの順に変化が生じるかどうか／もし変化があるならソート要求フラグを1にする
1330　バッファW$に配列T$の内容を移す
1340〜1350　ファイルに書き込む／もどる

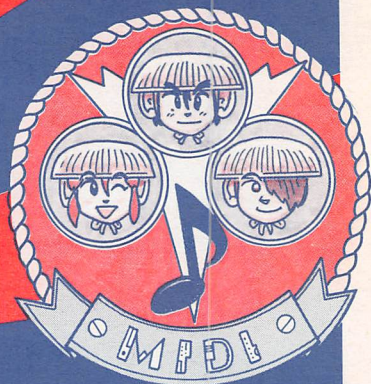
```
1340 PUT #1,R(V,1)
1350 RETURN
1400 '+++ 単語表示・入力サブ +++++++++
1410 COLOR 15,4:CALL CLS
1420 CH=0
1430 IF INKEY$<>"" THEN 1430
1440 FOR G=1 TO 4
     :LOCATE 0,G*2-2:COLOR 3
     :PRINT M$(G):PRINT T$(G);
     :COLOR 15:LOCATE 0,G*2-1
1450  LINEINPUT T$
     :IF G=1 AND T$="" THEN 640
1460  T$=LEFT$(T$+SPACE$(L(G)),L(G))
      :CH=CH OR (T$<>W$(G))
      :T$(G)=T$
    :NEXT
1470 T$=T$(1):T=0:GOSUB 1500
   :T$(0)=MKI$(T)
1480 RETURN
1500 '+++ タグ計算サブ +++++++++++++++
1510 FOR G=1 TO 2
     :A=ASC(MID$(T$,G,1)+" ") AND &H7F
     :A=A+(A>&H60 AND A<&H7B)*&H20
     :T=T+A*&H100^(2-G)
   :NEXT
1520 RETURN
1600 '+++ 並べ替え（ソート） +++++++++
1610 COLOR 8,15:CALL CLS
   :PRINT "単語を並べ替えています"
1620 FOR G=1 TO N-1
     :FOR H=G+1 TO N
       :IF R(G,0)>R(H,0)
        THEN SWAP R(G,0),R(H,0)
             :SWAP R(G,1),R(H,1)
1630  :NEXT
   :NEXT
1640 FOR G=N TO 1 STEP -1
     :IF R(G,0)=&H7FFF THEN NEXT
1650 R(0,1)=G:R(0,0)=0
1660 RETURN
1700 '+++ 続行・中断選択サブ +++++++++
1710 LOCATE 0,11,0:PRINT "ＳＰＡＣＥ=続行　ＥＳＣ=中断";
1720 IF STRIG(0) THEN 1750
1730 IF FNESC THEN RETURN 440
1740 GOTO 1720
1750 IF STRIG(0) THEN 1750 ELSE RETURN
1800 '+++ STICK,STRIG 入力サブ +++++++
1810 GOTO 1840
1820 S=STICK(0):IF S=0 THEN 1850
1830 X=X+(S=3)*(X<2)-(S=7)*(X>0)
1840 COLOR 8:LOCATE X*10,Y,1:COLOR 15
1850 TIME=0:FOR W=0 TO 4:W=TIME:NEXT
1860 IF NOT STRIG(0) THEN 1820
1870 IF STRIG(0) THEN 1870
1880 LOCATE ,,0:RETURN
1900 '+++ [CTRL+STOP] 割り込みサブ +++
1910 LOCATE ,,0:COLOR 15,4
1920 IF INKEY$<>"" THEN 1920
1930 CLOSE
1935 IF RD THEN COPY F$ TO "A:"
   :CALL CHDRV("A:")
1940 STOP OFF:ON ERROR GOTO 0
1950 END
2000 '+++ エラー割り込みサブ +++++++++
2010 COLOR 8:PRINT "エラー発生！":COLOR
 10
2020 PRINT "↓＋ＳＰＡＣＥで 中断、エラーメッセージＳＰＡＣＥでディスクを確認してもう一度"
2030 IF NOT STRIG(0) THEN 2030
2040 IF STICK(0)=5 THEN 1900
2050 IF STRIG(0) THEN 2050 ELSE RESUME
2100 '+++ 空きレコードがない +++++++
2110 CALL CLS:COLOR 8
2120 PRINT "空きレコードがありません"
2130 TIME=0:FOR W=0 TO 100:W=TIME:NEXT
2140 RETURN
```

1400　■単語表示・入力サブ
1420　文字変更チェックフラグCHを初期化
1430　キーバッファクリア
1440　メッセージ(綴り、品詞などのデータ入力時の見出し)および配列T$の内容を表示
1450　入力受け付け／新規の「綴り」入力時にリターンキーのみ行640(取消)へ飛ぶ
1460　入力文字列を各項目の長さにそろえる／文字変更の有無をチェック(CH)／処理用配列T$に一時文字変数T$の内容を移す
1470〜1480　綴りT$(1)のタグ値を計算し、タグT$(0)に設定／もどる
1500　■タグ計算サブ
1510〜1520　変数T$の1文字目と2文字目を大文字に直したうえでキャタラクコードに変換／タグ値Tに〈1文字目のキャラクタコード〉×256+〈2文字目のキャラクタコード〉を入れる／もどる
1600　■並べ替え(ソート)
1620〜1630　仮想レコード番号の小さい単語のタグが大きい単語のタグよりも大きければ、配列Rの2要素を入れ換える(これをくりかえすとアルファベット順にならぶ)
1640〜1660　ソートを終了すると「抹消」されたレコードが最後のほうにたまっていることを利用して、現に有効なレコード群の最大仮想レコード番号を検索／その番号を最新の使用レコード数R(0, 1)に設定／ソート要求フラグを初期化／もどる
1700　■続行・中断選択サブ
1720　スペースキーが押されれば行1750へ
1730　ESCキーが押されれば行440へ
FNESC　ユーザー定義関数(行180で定義)。ESCキーに関してSTRIG変数と同様の働き
1740　行1720に飛ぶ(くりかえし)
1750　スペースキーが押されたままならおなじ行で待ち、放されたら呼び出し先にもどる
1800　■STICK、STRIG入力サブ
1810　行1840へ飛ぶ
1820　変数Sにカーソルキーの押された方向を入れる(押されていなければ行1850へ飛ぶ)
1830〜1840　カーソル座標Xの計算／カーソル表示
1860　スペースキーが押されなければ行1820へ
1870　スペースキーが押されたままなら待ち
1880　カーソルを不表示にしてもどる
1900　■CTRL＋STOP割り込みサブ
1910　カーソルと画面色を初期状態にもどす
1920　キーバッファクリア
1930　ファイルを閉じる
1935　現在RAMディスク上にあるものをAドライブにコピー
1940〜1950　ストップキー割りこみ停止／エラー割り込み解除／プログラム終了
2000　■エラー割り込みサブ
2010〜2020　操作メッセージ表示
2030　スペースキーが押されなければ待ち
2040　カーソルキー下が押されていれば行1900(CTRL＋STOP割り込みサブ)に飛ぶ
2050　スペースキーが押されたままなら待ち、放されたらエラーを取り消してもどる
2100　■空きレコードがない
2110〜2140　メッセージを表示してもどる

MIDI三度笠

MIDIビギナーのための講座&レベルアップ・テク

→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

今回はMIDIのソフト別に演奏データの互換性を調べたので、ぜひ活用してほしい。また、MIDIインターフェイスがあればケーブル1本で演奏データをやりとりできることもお忘れなく。

第5回★MIDIデータの互換性について

出回っているMIDIデータをほとんど読むことができるMSX

ここでは演奏データの入力の仕方を『μ・NOTE　Jr.』を使って紹介してきた。ホントのことをいうと、MIDIの入力はかんたんで、鳴らしたい音をガンガン入れるだけなのだ。ただ、その入力した音がちゃんと音楽らしく聞こえるようにするには、多少の試行錯誤が必要だったりする。とはいえ、曲のバランスとかセンスとか、どちらかといえば人それぞれに違うニュアンスの試行錯誤だから、自分が「いい」と思ったらそれでよいのだ。そこで、今回は自分が演奏データを作る側ではなく、他人の作った演奏データを聴いてみようと思った場合の話をしよう。他人の作ったものを聴くのは非常によい勉強になるし、刺激にもなる。なぜなら、CDやテープでは演奏の中身(構成やデータの1つ1つ)が何も見えないので、自分の耳で判断するしか方法がないけど、MIDIの演奏データだったら、それらを見ることができるからだ。

それでは他人の作った演奏データは自分のものと、どこが違うのだろうか。まず、自分の持っている音源やソフト、ハードなどの環境が他人のそれとは違う。あたりまえだけど大切なことだ。これは音楽性がうんぬんよりも、はじめに自分の環境で利用できるかという、演奏データの互換性がいちばんの問題なのだ。この問題は今までに何回かいったけど、MIDIの演奏データはほぼ互換性があると思ってよい。とくにSMF(かこみ参照)はそのためにできたファイルの規格なので覚えておこう。

下にMIDIデータの互換性を表にまとめたので、ぜひ活用してほしい。また、自分が聴いてみたいファイルが表にないと、不可能だと思われがちだが、MIDIの演奏データだったらどんな機種であろうとやりとりができることを忘れないでほしい。ファイルがダメなら、MIDIケーブルでお互いのハードをつなげて、リアルタイムレコーディング(録音)するという方法がある。MIDIインターフェイスがあればデータのやりとり=送受信ができると、MIDI規格にもあるではないか。どんどん利用しなくちゃね/

MIDIデータの互換性

◎読み書きOK
○読みこめる
△書き出せる
×読み書き不可

ファイル＼ソフト	μ・SIOS	MIDIサウルス	μ・NOTE	μ・NOTE Jr.	あーみ
μ・SIOS	◎	◎ミディコン使用 注①	△	×	×
MIDIサウルス	○ 注②	◎	×	△	×
μ・NOTE	×	×	◎	◎ 注①	×
μ・NOTE Jr.	×	×	×	◎	×
SMF(フォーマット0、1)	◎ミディコン使用 注③	◎ミディコン使用	×	×	×
ミュージ郎(君)	◎ミディコン使用 SNGファイルのみ	◎ミディコン使用 SNGファイルのみ	×	×	×
RCP	×	×	×	×	○ 注⑥
シンセサウルス	×	○ 注④	×	◎ Ver. 3のみ	×
サウルスランチ	×	○ 注⑤	×	×	×

注①8トラック以上は無視される
注②［mmf］で1トラック分ずつ読みこむ。音楽記号、リズムノートナンバー&リズム楽器名は無視される
注③16トラック以上は無視される
注④Ssv2で読みこむ。9トラック目は読みこみ不可。リピートは無視される
注⑤手直しが少し必要
注⑥RCM-PC98Ver.2.1／2.3のRCP/CM6のファイル

MSXの音楽ソフトのファイルと、パソコン通信や商品として出回っている有名なファイルを載せた。『あーみ』というソフトはマイクロキャビンのプログラマの山田さんが作ったフリーソフトウェア。みんなの要望があれば、バージョンアップしてくれるかも/

●表のファイルの解説●

SMF：スタンダードMIDIファイルのこと。パソ通でも商品としても現在数多く出回っているので、手に入れやすい。

ミュージ郎(君)：PC-98で有名なソフトのファイル。パソ通でも商品としても数多くの演奏データが存在する。

RCP：PC-98でミュージ郎とならんで有名なソフトのファイル。パソ通でも商品としても数多くの演奏データが存在する。

シンセサウルス：FM音源用の演奏ツールで作ったデータ。

サウルスランチ：FM音源用の演奏データのファイルのみが可能。

MIDIアイテムの種類と入手方法

ソフトウェア／『μ・NOTE』2万9800円(ターボR用)、『μ・NOTE Jr.』1万9800円(MSX2、『MIDIサウルス』が必要))、『μ・SIOS』2万9800円(ターボR用)。どれも(株)ビッツーより(価格はすべて税別)。〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3－8－14　東久パレス神宮401 ☎03-3479-4558。『ミディコン』3800円(TAKERU)。※『μ・PACK』と『MIDIサウルス』は入手困難。

今回の付録ディスク

オリジナルとなつかしのFM音楽館投稿作品のリミックスバージョン

演奏データ
(CM-32L用)

①BASICプログラム
(要新MSX-MUSIC)

「トイレット」FRIEVE作

ファイル名 HEN.MID

②MIDIサウルス用データ

「Wave Motion[Remix]」GON作

※原曲はGAN-P★のオリジナル

起動方法は『MIDIサウルス』
または『μ・SIOS』からロードする

今回は2曲。BASICプログラムと『MIDIサウルス』用ファイルです。『MIDIサウルス』用ファイルは、トラックごとにロードすれば『μ・SIOS』でも読みこむことができます。記事でMIDIの演奏データの互換性を扱いましたが、いつもここに音色のうちわけを載せているわけは、違う音源をもっている人でもここのデータを利用できるようにするためです。音源が違うと完璧な再現はできませんが、音量のバランスなどをチェックすればある程度はできるはずです。めんどうくさがらずに、ぜひ挑戦してくださいね。

①「トイレット」の音色のうちわけ

T	C	P
A	2	47(スクエア・ウェーブ)
		42(オーボエ2001)
		18(ハープシコード3)
		29(シンセ・ベース2)
B	3	65(アコースティック・ベース2)
C	4	31(シンセ・ベース4)
D	5	20(クラビ2)、34(コーラル)
		122(オーケストラ・ヒット)
E	6	29
F	7	33(ハーモ・パン)
		113(メロディック・タム)、122、42
C	8	63(シタール)
H	9	63
R	10	リズム

②「Wave Motion[Remix]」の音色うちわけ

T	C	P
1	2	93(フレンチ・ホルン2)
		84(オーボエ)
2	3	2(アコースティック・ピアノ3)
3	4	70(フレットレス1)
4	5	83(クラリネット2)
5	10	リズム楽器
		D≠4/75(クラベス)
		A≠6/106(波音)
6	10	D♯3/62(ミュート・ハイ・コンガ)
		D≠3/63(ハイ・コンガ)
		E≠3/64(ロー・コンガ)
R	10	リズム

T:トラック、C:チャンネル、P:プログラムナンバー

投稿作品の紹介

「Wave Motion [Remix]」 by GON

GONの作品は涙モノ。FM音源用のMMLを『MIDIサウルス』用データに作り直して、リミックスバージョンとしてよみがえらせました。特別に懐かしいGAN-P★の原曲を載せます。

●GONのドキュメントより

'89年のMSX・FAN11月号のFM音楽館からの一曲。「私がFM-PACを買って初めて(だったか二番目だったか…)聞いたのがこの曲です。当時PSGしか聞いたことのなかった(SSCはあるかもしれないが)私はこの曲を聞いて感動した(様な気がする)ものです。これ以外にもGAN-P★さんの曲を色々聞かせてもらいましたが、この曲は何故かやたら印象に残ってます。この間、久しぶりにこの曲を無性にききたくなり、だけど、セーブしたテープ(!)がどこいったか分からなくなり、しかし、またプログラム組むのもおっくうだったので、MIDIの方で作ってみました。でも、考えてみたらこのほうが余計かったるかったような…(笑)。と、いうわけで"Wave Motion[Remix]"です。 (GON)

これがMファン89年11月号に掲載されたGAN-P★オリジナルのFM音源用リスト

```
10 '------ Wave Motion
20 '------        (Techno Bossanova)
30 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):SOUND7,&B
110111:SOUND6,6:CLEAR1000
40 PLAY#2,"T150","T150","T150","T150","T
150","T150","T150V6@A8
50 PLAY#2,"@42Y2,9Y7,4@V102>>","@42@V98>
","@42@V83>","@33L8@V88<","@48V11@V124L8
","@4@V72Q3L8>>>>","","T150L16"
60 '------ Chord
70 A1$="DD8E-E-EEE8E-E-
80 A2$="L8DDR4.DDDR4.DDDDL
90 A6$="Y7,3D1&D1Y7,4":B6$="B-1&B-1
100 B1$="B-B-8B-B-B-B-B-8B-B-
110 B2$="L8B-B-R4.B-B-B-R4.B-B-B-B-L
120 C1$="GG8GGGGG8GG":C6$="G1&G1"
130 C2$="L8GGR4.GGGR4.GGGGL
140 F1$="D<D>D<DD>DD<D>D<D>D<DD>DD<D>
150 '------ Rythms!
160 RX$="HB!M8H8HS!8HB!M8HB!M8HS!8H8":R1
$=RX$+"H8"+RX$+"HS!M8":RX$=RX$+"H8"
170 R2$="HB!M8H8HS!8HS!8HS!8HB!M8H8HB!M8
HB!8HS!8HS!8HB!8HB!8H8HS!8HS!8
180 R6$="C!2C!2C!2HS!16HS!16HS!16HS!16HS
M!16HSM!16HSM!16HSM!16
190 R7$="HB!8HB!M16H16HB!8HS!16H16HB!M8H
B!M16H16H8HS!16H16":R7$=R7$+R7$
200 '------ Bass
210 D1$="DDR8C4.<G4>R8DR8DCC<G4>
220 D2$="DD4CD4CD4CD4DCD4
230 '------ Melody
240 E1$="D4.A1&A>C.<B.G":E3$="A1&A2.
250 E2$="A2..G16F16G4.F16E16F4EC
260 E4$="DDR8A4.CCR8G4.<B-4.>
270 E5$="<B-4.>C4.D1":E6$="<B-4.>C2&C1
280 F4$="V15@V126R4.A4.R4.G4.<B-4.>
290 F5$="<B-4.>C4<B->D1&D4
300 E7$="GR16DR16GDR16GR16GDR16GAR16F":E
7$="L16@5>"+E7$+E7$
310 E8$="GBR16AR16B-R16>CDR16DCDFR16ER16
ECR16DR16<B->CR16C<AR16B-R16F
320 E9$="GR16DR16GDR16GR16GDR16GDR16E FR
16CR16FCR16FR16FCR16FCR16D
330 EA$="ER16CR16ECR16DFECDR16DCDAGFER16
DCDDEFGR16ECD<@48
340 N1$="V4CV5CV6CV7CV8CV9CV10CV11CV12CV
13CV14CV15CCCV14CCV13CCV12CCV11CCV10CCV9
CCV8CCV7CCV6CC
350 '------ Play
360 FORT=1TO2:FORS=1TO3:PLAY#2,A1$,B1$,C
1$,D1$,"",F1$,R1$:NEXT
370 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,"",F1$,R2$
380 FORS=1TO2
390 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,R1$
400 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E2$,F1$,R1$
410 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,R1$
420 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E3$,F1$,R1$
430 NEXT:FORS=1TO2
440 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E4$,F4$,R1$
450 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E5$,F5$,R1$
460 NEXT
470 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E4$,F4$,R1$
480 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E6$,E6$,R1$
490 PLAY#2,A6$,B6$,C6$,A3$,A6$,"V@V72",R
6$:NEXT:FORS=1TO2:IFS=1THENF7$=""
500 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E7$,F7$,R7$
510 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E8$,F7$,R7$,N
1$: PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E9$,F7$,R7$
520 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,EA$,F7$,R7$,N
1$:F7$=F1$:NEXT
530 PLAY#2,"","","","","","","T150C!S!4C
!S!4C!S!4C!4C!S!4C!HM16HM16R8C!HS!16HM16
HM8C!HS!24HS!24HS!24HS!24HS!24HS!24"
540 GOTO360
550 '------ (C) GAN-P* SOUND LABO '89
```


〈Q〉投稿したオリジナル曲は、TIM(徳間書店インターメディア)のものになってしまうのでしょうか。プログラムならTIMのものになってもいいけど、曲はほかのラジオ番組とかに送りたいのです。〈A〉採用された作品のみ版権がTIMに帰属するので、よそに発表することはできません。著作権は作者に、発表する権利はTIMに生じます。採用されなかった作品は作者の自由です。本誌「投稿ありがとう」はそのためにあります。でもMIDIの場合はそこに載っていても3か月ぐらい待ってください。

プロの技

大公開 パーフェクト㊙打ちこみテク

by早坂泰成 エレキギターの奏法別打ちこみ〜その2〜

早坂泰成／1961年生れ。5歳より始めたオルガンをきっかけにミュージシャンとなり、現在コンピュータ・ミュージックを中心に活躍。国内外の楽器フェア等、多数のイベントをキーボード奏者、プロデューサーとしてこなす。

ギターの打ちこみテクの最後は、エレキギター演奏のなかでも、もっとも大切なチョーキングという奏法を中心に話をしていこう。

チョーキングはモダンジャズなどを別にすれば、ほんとうによく使われるエレキギターの奏法で、リードギターなどの目だったパートにはかかせない。実際の奏法は図に示したように、フレット上の弦を指で押し上げて、音の高さを半音から1音半程度(ほとんどの場合は1音)上げるものである。打ちこみ方は、ピッチベンドを使うことによって本物に近いサウンドを得ることができるが、ハマリングやスライドのように半音ずつのピッチベンド情報ではなく、もっと細かい情報が必要になる。くわしくは例に示した情報を参考に挑戦してみよう。

チョーキングのつぎにリードギターで重要なものはビブラート。2拍以上のばす音であれば、かならずといっていいほど必要な効果である。ビブラートデプス(深さ)値の設定は浅からず深からずといったところだ。実際にいろいろな曲を聴いてその感覚をつかんでほしい。大切なのはビブラートディレイ(遅れ)のほうだ。2拍目から3拍目にかけてビブラートの効果がかかりはじめるくらいがちょうどいいだろう。

それではしめくくりとしてトレモロアームについて紹介しておく。この奏法はロングトーン(または和音)を弾いたときに、アーム部分を押し戻しすることによりピッチベンドのような効果を出す。ヘビメタにはかかせないぞ。ギター最後の課題は、ホテルカリフォルニアのリードギター。

データの見方(♩=96の場合)

M：小節、B：拍、C：クロック
N：音の高さ、G：ゲートタイム
V：ベロシティ
pbd／：ピッチベンド情報
(ベンド幅は±12に設定)
c：コントロールチェンジ
(#11はエクスプレッション)

例のトレモロアームのデータ

M	B	C	N	G	V
2	1	0	C2	384	102
			pbd	／	0
		2	G2	382	91
		4	C3	380	81
		48	pbd	／	0
		60	pbd	／	-341
		72	pbd	／	-683
		84	pbd	／	-1024
≀					
	3	0	pbd	／	-4098
		16	pbd	／	-3757
		32	pbd	／	-3415
		48	pbd	／	-3074
≀					
	4	32	pbd	／	-1366
		48	pbd	／	-1025
		64	pbd	／	-683
		80	pbd	／	-341
3	1	0	pbd	／	0

注意：ベンド幅はスライドのときよりも細かく入れる

トレモロアームはついているギターとついていないギターがあるが、上のイラストのようなタイプ(ストラトタイプ)にはほとんどついている。

アのデータ

M	B	C	N	G	V
2	1	0	E4	96	102
			pbd	／	-1366
		12	pbd	／	-1025
		24	pbd	／	-683
		36	pbd	／	-342
		48	pbd	／	0

イのデータ

M	B	C	N	G	V
2	2	48	D4	96	102
			pbd	／	683
		64	pbd	／	570
		80	pbd	／	456
	3	0	pbd	／	342
		16	pbd	／	228
		32	pbd	／	114
		48	C4	48	48
			pbd	／	0

ウのデータ(#11の最大値は120に設定)

M	B	C	N	G	V
3	1	0	C4	384	100
	4		pbd	／	0
		36	pbd	／	-683
			c	#11	110
		48	pbd	／	-1366
			c	#11	100
		56	pbd	／	-2049
			c	#11	90
		64	pbd	／	-2732
			c	#11	80
		72	pbd	／	-3415
			c	#11	70
		80	pbd	／	-4098
			c	#11	60
		88	pbd	／	-4781
			c	#11	50
4	1	0	pbd	／	-5464
			c	#11	40
	2	0	pbd	／	0
			c	#11	120

ピッチベンドはスライドやハマリング同様につぎの音を打ちこむ前に、かならず元の音の高さに戻す。リードギターの場合、最初の音はチョーキングではじまることが多い。

今回の課題：ギターソロはチョーキングでキメる！「ホテル・カリフォルニア」byイーグルス

基本的にビブラートをかけているが、スライドの直前にはなるべくオフにするほうがよい。

MIDI御意見番

今MIDIの世界は2〜3年前と比べてものすごく活発になっています。今でいうDTMなんかがそうです。SMFデータ集もたくさん売られてきていますし、TAKERUでも2DDで4曲入りくらいで千円で売っています。この変わりあるMIDIの世界がいちだんと身近になってきたことをもっとアピールすべきだと思います。僕としてはあらたに、まだMIDIを知らないユーザーに写真もまじえて大々的に音源の紹介や「μ・SIOS」のくわしい説明、またMIDIを扱っているパソ通などを入れたほうがいいとおもいます。(千葉県・日高智宏) ★いただいたお手紙3枚の全部をここに載せることができなくて残念。ぜひ参考にさせてもらいますね。

Q&A

〈Q〉初心者なので、まだあまりMIDIのことがわかりません。①おすすめの音源BEST 3を教えてください②音源とソフト以外に必要なものがあったら教えてください③「μ・SIOS」と「μ・NOTE」の違いは何ですか。〈A〉①もし人とデータのやりとりをしたいのならみんなと同じ機種を買うほうがよいでしょう。ただし音源は好みが人それぞれ違うので自分の耳で確かめること。②GT以外はMIDIインターフェイスが必要。③入力方法が違う。前者は録音または数値入力、後者は音符入力。

MSXのここが知りたい！ 聞きたいぞ！

GTフォーラム

★今回の特集／C言語について

MSXには使いやすいBASICが標準で搭載されていて、このMSX−BASICさえあればある程度のプログラムは作ることができる。しかし、処理速度や、MSXの機能を十分生かせるかという点では問題がある。マシン語を勉強すればいいのかもしれないが、「ちょっととっつきにくい」という人も多い。そんな問題を解決してくれるのがC言語―MSX−Cだ。

Q 僕はC言語を始めようと思っているのですが、まず何をそろえたらいいのか教えてください。ちなみに、現在持っているMSXはRAM16KBのMSX1で、予算はだいたい14万円くらいです。

(三重県上野市／腰山誠司くん・16歳)

A 『MSX−DOS TOOLS』と『MSX-C Ver.1.1』、あるいは『MSX−DOS2 TOOLS』と『MSX-C Ver.1.2』で、価格はどちらの組み合わせも1万4000円。また、MSX−DOSを動作させるためにRAM64KB以上のMSXも必要となる。

MSX用のC言語コンパイラはアスキーから『MSX−C Ver.1.1』および『MSX−C Ver.1.2』が発売されている。価格はVer.1.1、Ver.1.2とも7000円(税込)。Ver.1.1はMSX−DOS用、Ver.1.2は日本語MSX−DOS2*注用だ。ただし、プログラムを開発するにはそれぞれアスキーの『MSX−DOS TOOLS』、『MSX−DOS2 TOOLS』も必要で、こちらは各7000円(税込)。以上のソフトはTAKERUでのみ購入できる。問い合わせは、TAKERU事務局☎052-824-2493まで。ところで、MSX−DOSを動作させるためにはMSX本体のRAMが64KB以上必要なので、腰山くんがC言語を使うためにはMSX本体のほうも必要になる。予算が約14万円あるということなので、標準で日本語MSX−DOS2が搭載されているターボRを購入してしまうのがベストだ。

Q MSXでC言語を勉強したいのですが、どうしたらいいでしょうか。『MSX−C入門(上・下巻)』は現在も購入できるのですか。

(長崎県諫早市／濱誠くん・17歳)

A 『MSX−C入門』については、下巻のみ若干在庫あり。

『MSX−C入門』は、入門編の上巻と実践編の下巻が発売されていたが、残念ながら上巻は品切れとなってしまった。もっとも、MSX−Cは基礎的な部分では他機種のC言語とそれほど大きな違いはない。MSX以外のC言語関連書籍でも基礎の部分については参考にできるので、それらを購入して勉強するのがよいだろう。なお、下巻のほうは若干ながら在庫があるとのこと。もし購入したいならできるだけ急いだほうがいい。発売元はアスキーで、価格は1450円(税込)だ。

さて、C言語のプログラミング上達法はBASICと同様「習うより慣れろ」が基本。しかし、MSXではそれほどC言語が普及していないこともあって、参考にできるプログラムを目にすることは少ないと思う。そういった人たちのために、本誌では次号からMSX−Cに関する講座を開始する予定だ。ぜひ期待してほしい。

耳寄り情報交換コーナー

3月号のこのコーナーで、GTの内蔵ワープロソフトをMSX−DOSからバッチファイルで起動する方法を紹介したが、「もっと簡単に、BASIC上から呼び出せる」「別のやり方でバッチファイルを組んで、もっとうまく立ち上げられる」というハガキが編集部に届いたので紹介しよう。

●3月号のGTフォーラムで、やたら面倒で、しかも不都合のある方法で内蔵ワープロソフトの立ち上げ方が紹介されていましたね。そんなことをしなくても、拡張命令があるんだからそれで呼び出せばいいんじゃないでしょうか。内蔵ソフトのスイッチをOFFにしてBASICを立ち上げ、次の命令を実行すれば一発です。

CALL MWP⏎

ちなみに、WX／WSXでは

CALL MENU⏎

STでは

CALL HIRO⏎

とすれば、内蔵ワープロソフトが立ち上がります。スマートで簡単でしょう？(東京都葛飾区／★ACKY★くん・？歳)

●GTを持っている人なら誰でもできる方法です。まず、これをやるためにはMSX−DOSVer.2.31が必要(IFコマンドを使用)なので、ROMディスクからMSXDOS2.SYSとCOMMAND2.COM、それから、例の"内蔵ソフト.COM"もフロッピーディスクにコピーします。次に、以下の2つのバッチファイル①②を作り、同じフロッピーディスクに入れれば準備完了です。

そして、内蔵ソフトのスイッチをOFFにしてこのディスクから立ち上げれば、MSXViewをスキップして内蔵ワープロソフトが立ち上がります。終了すると、MSX−DOS2のプロンプト画面になります。バッチファイルを見ればおわかりのように、AUTOEXEC.BATを実行するたびにSWITCH?.BATが自分自身のファイル名を書き換え、トグルスイッチのような役目をして内蔵ワープロソフトとMSX−DOS2を交互に立ち上げます。(埼玉県志木市／寒川直樹さん・37歳)

※BASICの拡張命令は知っていると便利。寒川さんのバッチファイルのアイデアもなかなか。

次は、4−5月号の本文で「FS−PC1を使ってSCREEN7やSCREEN12のCGを印刷する方法はない」と解答したことへのつっこみ。

●FS−PC1を使って『グラフサウルス』のハードコピーで印刷すると、SCREEN7だろうが、SCREEN12だろうが、カラーで印刷できるぞ。GTフォーラム4−5月号でできないとか言っていたけど。(大阪府大阪市／？くん・？歳)

※『グラフサウルス』の発売元であるビッツーに問い合わせたところ、SCREEN7のほうは可能とのこと(SCREEN12は不可)。ちなみに、グラフサウルスのハードコピー機能は、FS−PC1だけではなく、ソニーのHBP−F1Cにも対応しているそうだ。

①AUTOEXEC.BAT
```
IF EXIST A:SWITCH1.BAT SWITCH1
REN A:SWITCHO.BAT SWITCH1.BAT
内蔵ソフト
```

②SWITCH0.BAT
```
REN A:SWITCH1.BAT SWITCHO.BAT
```

お便り、つっこみ待ってます

MSXに関することならどんなささいなことでもお答えします。質問、相談などは以下までお便りください。
〒105東京都港区新橋4−10−7徳間書店インターメディア MSX・FAN「GTフォーラム」係

協力/松下電器ワープロ事業部、アスキーシステム事業部 *注 日本語MSX−DOS2はターボR以外は標準搭載されていないので注意

おはがきテーマパーク

リーダーズ・ベクトル

これが今年最後のリーダーズ・ベクトル。受験生にとっては大変な時期に、スキーヤーにとってはワクワクする時期になってきたところで、我々はこれから闇鍋風社員旅行にいってきます。

ソフトハウスさんおしえてね

4カ月ぶりの『ソフトハウスさん〜』は、ここ数か月間の、とくに多かった質問をピックアップしてみた。それでは、いってみよう。

シンセサウルスのVer.2.0から、Ver. 3.0へのバージョンアップサービスは、TAKERUで購入した場合も行ってもらえるのでしょうか?

(埼玉県・サボくん)

さっそく、ビッツーの小坂谷さんに答えてもらった。

⇨小坂谷さんのコメント「問題なく、バージョンアップサービスは行います。ただ、TAKERUで購入した場合のサービス料は、2,000円増しの7,000円となります。くわしくは当社(☎03-3479-4558)までお問い合わせください。」

そういえば、シンセサウルス以外のソフトのバージョンアップサービスはどうなっているのだろう。ブラザーの荒川さんに聞いてみた。

⇨荒川さんのコメント「シンセサウルス以外でバージョンアップサービスに対応したソフトはありませんが、今後、バージョンアップサービスがあった場合、TAKERU側としても対応は考えています。期待してくださいね」

ということで、次の質問は、

アスキーさんへ、現在MSXで発売しているビジネスソフトのラインナップを教えてください。また、それらのサポートはどうなるのですか?

(埼玉県・深井喜則くん)

ビジネスソフトはシステムソフトと考えていいのかな? アスキーの加藤さんに答えてもらった。

1. TAKERUにて販売

MSX-DOS TOOLS	7,000円
MSX-S BUG	6,000円
MSX-C Ver. 1.1	7,000円
MSX-C Library	7,000円
MSX-TERM	6,000円
MSX-DOS2 TOOLS	7,000円
MSX-C Ver.1.2	7,000円
MSX-S BUG2	6,000円
ViewCALC	6,000円

(いずれも価格は税込み)

2. アスキー直販のみ

日本語MSX-DOS2(RAMなし)
日本語MSX-DOS2(RAM付き)

3. 従来どおりショップで販売、またはアスキー直販

MSX-Datapack	12,000円
MSX-Datapack (ターボR版)	12,000円

(価格は税別)

MSX-SERIAL232	20,000円

(価格は税込み)

直販の問い合わせはアスキー直販部(☎03-5351-8703)まで、お電話ください。また、ユーザーサポートに関しては従来どおり行っていますので、〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 トーシンビル 株式会社アスキー システム事業本部 システム事業部 MSX係まで、お手紙かFAX(FAX番号:03-5351-8691)でお問い合わせください。

あと、アスキーといえば、気になる『ベストプレーベースボール』。まさか制作中止なんてことには……、恐る恐るアスキーの小池さんに聞いてみた。

⇨小池さんのコメント「発売日はまだ未定ですが、制作はちゃんと進んでいます。期待してください」

読者とソフトハウスと編集部のホットライン

ユーザーの主張

お相手 シゲル

最近、通販に関するハガキが増えてきた。じっさい通販に関する読者の認識はどんなものか。これを確かめる意味も含めて、コラムを組んでみた。とりあえず、読んでみてね。

通販のこころえ!

ソフトの通信販売(以下、通販)に関する広告は本誌では掲載していないが、新聞のチラシや雑誌によっては、通販の広告は少なくない。電話でかんたんに注文できる利点のある反面、なにかと不安な点がないわけでもない。そこで「幻のソフト探検隊」でもおなじみの「パソコンハウス ダイナ」(☎052-261-7830)に通販の心得と称して、いろいろと聞いてみることにした。

●商品を注文して届くまでの日数は?

⇨これは在庫しだい。もちろん地域差はあるが、在庫があれば、2〜3日ぐらいで届く。在庫がなければ、とりよせるための日数が必要なので、1週間から10日ぐらいかかるとか。

●通販に多いトラブルとは? また、トラブルを避ける方法は?

⇨予定の納期がきても届かないというトラブルが、いちばん多いそうだ。ダイナではこの場合も含めて、何かしらトラブルが起きた場合、お客さんに事情や原因などを説明しているという。ダイナから、トラブルをさけるため、「注文時にお店の担当者の名前を確認すること」とアドバイスしてくれた。

●ショップからみた、信用して通販のできるお店の条件とは?

⇨ダイナによると、雑誌などで通販広告が定期的に掲載されていること、安売店は避けたほうがいい、の2点。信用第一がモットーとされる通販だからこそ、掲載広告は信用のバロメーターといえるかもしれない。

かんたんな紹介だったが、キミたちからの通販に関する疑問、また体験談などがあれば、改めてもういちど紹介する予定だ。みんなからの意見を待っている。

私の名作ソフト

さて、前回募集した、「私の名作ソフト」だが、投稿数はなんと5通にも満たなかった、ガーン。ゲーム十字軍でも似たようなコーナーがあるし……、ウ〜ン失敗したかなぁ。そのゲームに夢中になっていたころの裏事情とかが、おもしろそうだったので企画したんだけどね。これからも募集していくのでよろしくね。さて、はえある初採用は、兵庫県の衣笠正紘くん。

私の名作ソフトといえば……、そう! 『スペースマンボウ』(けっこう新しいかもしれない)。ぼくはシューティングものがけっこう好きだから、あれにはハマってました。しかも、友達の家で、なぜ友達の家かというと、本当につい最近(と、いってもけっこう1年くらいたっている)になってMSXを買ったから、そのときはもってなかった、というわけである。まあ、とにかく名作ソフトに変わりはないであろう。ほぼ毎日その友達の家にあがりこんでやっていたから、今でも覚えてます。そーだ! もっと前にやってた王家の谷(やっぱりその友達のやつ)。これが、やみつきになるのだー。階段の所で……、ああ、ハガキのスペースがぁ……。

こっちもスペースがぁ……、ということで、また次回。

⇧編集部にもファンは多い。撮影用に持ち出したのに、ひっぱりだこになってしまった

やさしいよい子のための心あたたまるお話

おはなしこんにちわっ

●うちの父はテレビのニュースで「愛媛の県魚を決めることになった」というのを聞いて、「サメがいい」といった。
（愛知・南予のヒヨコ）

サメ捕り以来、ハナ肇の葬式でやっとテレビに出されたのは「なべ賞」のなべおさみ。つぎはあるのか。安心しろ。クレージーキャッツ全員分の葬式だけでもあと4回は出られるぞ。

●ペヤングソース焼きそば社が50号側伊勢崎市から高崎駅前に拠点を変えたらしい。（群馬・みみでか）

「ペヤング探し」するやつが増えて景気がいいのか。志の輔といえばあのラップも気になるが、「ワンタンは好きだけどあんたんは遠慮しとくわ」のオチをいう2秒くらい前にすでにヤケドしてしまうのも気になる。どーでもいいがそのうしろに置いてあるワープロは古いぞ。

●ぼくのおじいちゃんが持っていたMSXを借りて、ゲームをしたりして楽しんでます。Mファンを終わらせぬようがんばってください。
（大阪・山崎智久）

Mファンが終わるのとおじいちゃんの人生が終わるのとどっちがはやいのか。どっちともそう長くないとささやがいっていた。いってないぞ。

●ANAKO&NUKEKOの中野カンフーは「進研ゼミ」でも絵を書いている。やめてくれ〜。（大阪・沖本啓一）

すまん。じつはわたしも書いている。さらにわたしの書いた原稿にカンフーの絵がついていたことも何度かあった。しかし、会ったこともない女に何の筋合いがあって呼び捨てにされなきゃいけないのだカンフー。悪いなカンフー。

●いっそうのこと、たき火でもして景気よく歌でも歌おうや／
（東京・どうすれバインダー）

人工肛門でおなじみの渡哲也の趣味が「たき火」というのには笑わせてもらったぞ。ところでせっかく逸見が入院したというのに、思うほど仕事が増えなかった生島ヒロシ。アメリカ苦労話さえしなければいい人かもしれないのに。

●某社社長の愛人であるババ様は、角川春樹のように薬をやったりするのですか。そしてレックスとE．T．の違いは何ですか。ちょこざいな角川映画が消えてバンバンザイですか。
（大阪・宅野和人）

「♪兎追いしかの山」と「クスリおいし角川」は「抱擁」と「放尿」くらい似ているが、ところでE．T．とレックスの違いは、片方が面白くて片方が面白くないだけの違いだ。どーでもいいが安達祐美、かわいいと思ったがあれで12歳かと思うと気持ち悪いぞ。

●私は小さいころ、東名高速はガラスでできていると思っていた。
（神奈川・かたくりこ）

お約束だな、かくいう編集部にも「一日一善」を、一日にゴハン一杯しか食べないことだとぬかしたやつがいるが、こんなんで編集がつとまるのかシゲル。これを聞いて喜ぶのは「清貧の思想」の作者くらいのもんだ。

●デビュー当初は「早くお迎えが」といっていたのに、最近では「200、300まで……」といいはじめたのはきんとぎんだ。
（愛知・井上"受験生"博登）

きんとぎんといえばまたの名をギリギリガールズ。わたしはこれより井上のハガキにあった「料理されるなよ、金子信雄」というネタのほうが気にいっていたのだが、ギリギリガールズを思いついたがためにこっちにしたぞ。しかし面白いぞおまえ。

●徳間書店の通販部に電話をしたが、電話に出た女の対応に腹が立った。
（大阪・池田国治）

やられたらやり返せ。わたしなど、徳間書店内でイヤな思いをしたあとは、かならず廊下に積んであった西村京太郎の新刊を盗んだものだ。売りにいったこともある。勇ましいぞ。何だそれ。
（編集部注・本気にしないでね）

●10−11月情報号の李香蘭の倒置法は反語の間違いではないですか。いや、そうではない。（高知・大吉）

こんなハガキが5千通くらいきたが本当は5枚だ。そうじゃない。まぁそのくらいきたわけだが、悪かったよ教養なくて。プロのライターだからしょうがないか。

そんなわたしも正体はNORIKOだとか新ネームは馬フンだとかいろいろ楽しませてもらったが、じつは今回でさよならだ。突然最終回といえば、胸くそ悪かった加山雄三打ち切りドラマ「社長になった若大将」を思い出すが（思い出さないぞ誰も）まあ、いいさ。ではさよなら、お風呂入れよ。

うき〜っ！

祝・宮島フルリン（REDS-21）のころはケチョと中君だ S-II

うき〜っ
おしおき〜!!
おしおき〜!
え!? MSX? あんなのダサくてイモくて…
あぁMSXのコーナーが…
ありませんよお客さん

←山口・S-II⇩こういう「がんばれMSX絶望は愚か者の結論だ」的ネタは、前にも採用したことがあるような気がするが、つい採用してしまうのだなあ。おしおきされている電気屋店員の苦闘の表情もGOODだぞ（ノ）

ある、ある、

↑愛知・安田剛男⇨あるある、男でなくったってあるぞ。タッパーの中に残ったお昼の食べ残しのウデタマゴとか、外泊した翌日のカバンの中で眠る、きのう脱いだパンストとかがそうだ。生命に対する執着は、こういうところから生まれるのだよね（ノ）

いいじゃないか

↑福岡・李香蘭⇨べつに怒らなくったっていいじゃない。「つくえ」というチームだって毎日毎日机に向かって働いている人々が年に一度だけビーチバレーで自分を解放しているのかもしれないぞ。ところで「バボちゃんず」といえば、お疲れさまでした（ノ）

アダルトもの

死にくされ

口づけを交わしたあなたへ

口づけを交わしたあの夜、私は一睡もすることなく朝を迎えました。あれが現実のことでなく、夢であったならと何度思ったことか…。嫌いでない人だけに、けっして二人きりになってはいけないのです。季節はずれの花は、人を深く傷付けはしないかしら…。だから、何もかも忘れましょう。忘れてください。お願いします。

2人酔うのは
歌の中だけに

お互いの長い人生のため、私は本当に心の通えるお付き合いをしたいのです。奥さまも大好きです。私の主人もこの上なく好きです。そして、もちろんあなたも好きです。これからは歌の世界で酔いしれていきましょう。味わいのある歌をカラオケで聴かせてください。私のために…。
（尾道市　主婦　50歳）

↑広島・田坂博志⇨若さというのは時には残酷だ。「ポケベル」だって「課長さんの厄日」だって、中年ドラマではないか。今は中年がトレンドなんだぞ。おまえだっていつか50歳になるんだ。何が悪いんだよっ、えっ／　感傷的になってすみません（ノ）

ときには楽しく、ときにはまじめな意見箱

あしたは晴れだ!

お相手 ちえ熱

おもしろい。パソコン通信をしている人はそういうセリフを口にする。いったいどこがおもしろいのかちょっとみんなに聞いてみた。

今回のテーマ：MSXでお話しましょう

パソコン通信がどんなものかというと、電話回線を使っていろんな人とお話したり(画面上でメッセージをやりとりすること)するのが楽しく、情報のやりとりができて便利で、いつの間にか熱中してしまい、送られてきた電話料金の請求書に青ざめてしまうアレである。そんなパソコン通信について、みんなの意見を求めてみたところ、届いた手紙(ハガキ)はわずか数通。ええっ、ひょっとしてMSXでパソコン通信をしているユーザーって少ないの？

手紙が集まらなかったことが気になったので、元Mファン読者で今はMファン編集部のスタッフとして活動している「CGコンテスト」や「紙芝居・動画教室」の担当者・あじにそこのところを聞いてみた。

あじがいうにはRS-232Cカートリッジが普及してないのが、MSXでパソコン通信をするのにネックになっているみたいだという。パソコン通信を始めるにあたって、一般的に必要とされるのが、RS-232C、モデム、通信ソフトの3つ(もちろんパソコン本体も)。しかしMSXにはMSXのための通信ソフト内蔵のモデムカートリッジと、MSX専用ネットワーク「THE LINKS」がある。このリンクスに関してこんな意見が届いた。

●「THE LINKS」の案内書を電気屋の店頭で見つけ興味を覚えました。それが、あの「家庭用実用パソコンの思想」の具体的な方向のひとつに思えたのです。

だって、何もかもがMSXならではでしたもの。回線を繋いだモデムカートリッジをスロットに差すだけで、別売りソフトも、細かな設定もない「手軽さ」、CG通信が簡単に出来る「楽しさ」、互換性をうたい文句にした、MSX専用通信ならではです。他のネットがいかにも殺風景に見えます。ゲームとは一線を画したコミュニケーションというゲーム、手元にすぐ、引き寄せられる情報、ホームパソコンの「役立つ」使い道を垣間見ました。

また、MSXハードウェアとモデムカートリッジと会費に費やす費用、堅苦しくない画面構成等、随所に見られた「親しみやすさ」。ここに、実用ホームパソコンの未来がある!　こうして私はSkip beatと名乗りリンクスの一員としてデビューしました。

(青森・宇野耕生／?歳)

宇野クンの手紙は600字詰めの便箋3枚につづられ、このあとに未来のパソコン通信像(MSXを使って)が書いてあった。MSXへの強い愛着がうかがえる未来像で、本当に実現できたらすごい。がんばってほしい。

●僕がパソコン(MSX)を手にしたいと思った理由のひとつに、この「パソコン通信」があります。リアルタイムで楽しめる。色々な人との出会い。2+を購入して数年、ようやくチャンスがきました。

(埼玉・中村康之／18歳)

読者アンケートにある「MSXでやりたいこと」の項目を、今と3年前の集計結果でくらべてみると、「パソコン通信」という答えが増えているのがわかる。ゲームやプログラミングより、パソコン通信に魅力を感じて、パソコンを購入する人が増えてきたみたい。

●"情報"というものが非常に価値を持ち始め、高速に変化していく。情報を持っているだけで、持っていない人より有利に立っているような、そんな錯覚を起こしかねない。

知りたいことがわからないときは親や兄弟、友人、先生などに聞いてまわり、それでもわからないときは図書館に行ったり、専門家へ聞いたりということになる。パソコン通信を使えば、すばやく、正確に欲しい情報を手にすることができるので便利だ。また、人と人との間で情報をやりとりする場合、距離や時間に制約を受けないのがパソコン通信だと思う。

(埼玉・小林一樹／24歳)

編集部でもパソコン通信は原稿やプログラムを受け取ったりするのに使われている。なんだ、簡単なことにしか使ってないじゃないかと思われてしまうかもしれが、そんなことはない。プログラムをメーカーからもらうとき、郵送、取りに行く、打ち出したリストをFAXしてもらい打ち込み直すという手段が考えられる。そのどれもが時間がかかり、すぐに欲しい場合に使えない手段である。パソコン通信ならプログラムを電話回線を通じて、受け取ることができるのだ。そして、相手が寝ていても、出かけていても、いつでも送ったり受けとることができる。

●今でこそスポーツ誌の1面を飾ることがあっても、世間的にF1レースがマイナーなスポーツとして扱われていた頃は、予選の結果を知りたくても新聞には片隅にさえ載ってなかった。そのときわたしは、F1の予選の結果を見るのにパソコン通信を使ったことがある。パソコン通信が便利だなあって感じましたね。

(東京・グッバイ、アンドレッティ。カムバック、マンセル／?歳)

「今、知りたい!」という情報がそのとき手に入れることができるのがパソコン通信の利点だ。

●うちは黒ダイヤル電話のくせに端子がモジュールジャック型でし。だけどモデムがないのと電話料金が怖くてパソコン通信をやってません。それどころかスーファ○に押されてMSXも押し入れのコヤシ……。

(神奈川・吉澤和美／20歳)

えっ、あなたもですか。わたしの電話も黒ダイヤルの電話です。いまどきめずらしいですねえ。そんなことはおいといて、押し入れのコヤシになっているMSXを活躍させてあげてくれ。

編集部内のパソコン通信体験者に「パソコン通信ってどんなもの」と聞いたところ、"宝箱"、"仮面舞踏会場"という答えが返ってきた。しかし、熱中している彼らの姿を見ていると、パソコン通信は"ユートピア"みたいな世界なのかと思ってしまう。

RS-232C……コンピュータの通信規格。ふつうはこの規格にのっとったパソコンに内蔵されているRS-232Cインターフェイスに、モデムを接続する。MSXにはこれが内蔵されてないので、アスキーより発売されている「MSX-SERIAL232」(定価20,000円、詳しくは巻末の広告参照)を使用する。

モデム……パソコンと電話回線をつなぐ機器

通信ソフト……パソコン同士の情報のやりとりを円滑に行うためのソフト

THE LINKS……日本テレネットからサービスしているMSX専用のネットワーク。リンクス用モデムカートリッジ1つでかんたんにパソコン通信が始められる。詳しくは☎0120(251063　日本テレネット(株)まで。92ページ参照

リーダーズ・ベクトルへのお便り大・大募集

リーダーズ・ベクトルでは、それぞれのコーナーへのおたよりを首を長～くして待っている。下に書いてある応募のきまりを読んで投稿よろしく//

●あしたは晴れだ!(担当／ちえ熱)

1987年3月に創刊されたMファンはもうすぐ7周年目を迎える。長い月日のあいだに消えていったコーナーや、思い出深いコーナーなどがいくつもあるはず。そこで次回のテーマは「ここだけのバックナンバー」とします。あのコーナーを復活させてほしいや、あのときの記事についていいたいことなどを大募集。締め切りは11月末日なので、今すぐ書いて送ってきてね。

●ユーザーの主張(担当／シゲル)

読者とソフトハウスと編集部をむすぶコーナー。ゲームの感想を書きつづる「ゲームいーたいほーだい」、入手困難なソフトや安売りショップ情報は「幻のソフト探検隊」、ソフトハウスや編集部への質問は「ソフトハウスさん教えてね」などなど、楽しくて役立つ情報ならなんでも可。締め切りはナシ。

●おはなしこんにちわっ

バボが過ぎ去りしあとのこのコーナーは、ささや、ちえ熱、シゲル、OTCといったスタッフ全員で引き継ぎます。基本的な内容は従来どおり。①さまざまな場所で偶然見つけたおもしろいことは、国籍・性別・ジャンルを問わず「バボの子供達」係へ。②楽しい絵から気絶するほど難解なコママンガなど、ハガキアートは「ノミヤマ」係。③新作・古典を問わずイラストによる各種遊び技や教養講座は「イラスト講座」係。④悩みは「人生相談」係まで。

※各コーナーとも、ハガキ採用者には図書券500円分を進呈(「おはこん」の①、④の採用者については、とくに功績のあったハガキのみ)。また、読者アンケートハガキのメッセージ欄に書いてきてもかまいません。

あて先はこちら——

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
○○係まで。

※○○には、「あしたは晴れだ!」「ユーザーの主張」「おはこん」など、各コーナー名を入れて投稿してください。

投稿ありがとう

6-7月期整理分（10-11月情報号採用者対象者分より）

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は10-11月情報号のために6-7月に整理した分となります。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしてあります。また、整理日とあるのは実際に選考のためにしめた日です。

ファンダム

●北海道
ティッシュを抜け／橋本勇気
ある戦いの一騎討ち（？） 他②／牧野正明
DOT MASTER／佐藤公昭
●青森県
SONIC THE HEDGEHOP 他⑤／村林恒
ダンゴキャッチ／佐藤長寿命
●岩手県
じごくゲーム／藤田佳介
●宮城県
ダブルコンタクト／菊地健志
まぐろをあげよう／三浦伸之
●栃木県
バトルザル／飛島輝好
●群馬県
どーんちっかほーい+びーむしゅわっち／小暮慎吾
●埼玉県
囲んでDON！／沢田広正
ナンバーライン／横堀君男
BOIL EGG/澤山隆司
『MSXじほう'93』／吉田光男
●千葉県
ニヤケ軍団／白石恒太
バーコードバトラー'93／原朋之
●東京都
家 他④／伊藤直輝
KUSOGE－QUEST 他①／東郷生志
DIGGERS／岸間航
●神奈川県
プラズマ 他①／三好智暢
数字の逆襲／田村太
SOLID－SYSTEM 他①／西内澄人
RYU VS KEN/吉川忠彦
THE BOWELS OF THE EARTH/熊谷友宏
●石川県
ソーラーカー 他③／東田浩幸
夜を走る 他②／松田憲和
ゴキブリ９（ナイン９）／今井明宏
●静岡県
G－FIGHTER／高橋宏史
こおりだま／鈴木進吾
●愛知県
モンスターズモナーク／村上穂高
ボールよけ 他⑦／三浦秀雄
時計 他③／土居弘幸
SCREEN 0でひらがながつかえます。/佐藤幸俊
IKUNA/村瀬賢高
light and shadow/関真史
QUIZ/宮下直也
●三重県
FIGHTER'SII 餓狼の拳２／北川由隆
●大阪府
ダーツの達人／渡邉荘一郎
愛のラブテスター／西川淳
FRYING/永江繁幸
ダークベイダーだ！／萩上康成
●兵庫県
FOLKTALES―迷宮虜囚― 他①/松岡一孝
POWER ADJUST 他①／長谷川誠
サイコロ甲子園／平井智仁
●鳥取県
ポン／吉田利
●岡山県
DENGEROUS TYPHOON/守山健二
●山口県
MAGIN/古島洋志
選挙 他①／嶋田満
き・ま・ぐ・れ KNIGHT／内山正樹
●愛媛県
Ｍちゃん／西村道夫
●宮崎県
記憶力／渡辺健二
●鹿児島県
クイックマン／諸留慎一
（整理日６月10日）

AVフォーラム

●青森県
殺虫スプレー／附田良雄
●宮城県
あれ？ 故障かな／渡辺健二
SCREEN３の夢／後藤晃
●山形県
逃げ水 他①／佐藤正志
●福島県
MSXのホンネ♡／赤沼航太
●埼玉県
体内永遠の旅／本舘伸介
まきはらのりゆき／岩澤智慈
きけんなあそび／黒岩慎吾
●千葉県
ツモ！／山本高裕
めつぼう／楢和隆
スポットライト 他⑤／守田淳平
●東京都
ゾウゾウトトカルチョ 他③／伊藤直輝
あなたならみえる／次田敏郎
●神奈川県
MSX GRAPHIC BASIC 他①／吉川忠彦
へのちゃんのひらめき／赤崎和広
●三重県
花火大会／界外年応
●京都府
波／市岡耕平
Ｊリーグ／山本健児
●大阪府
おもちゃの踏切の音／黒田圭一
●兵庫県
流星群／柴田祐介
部屋（１９６９）／山田泰司
●岡山県
？？？／小野紘平
COPYによるCOPYのための……／守山健二
●広島県
RGB／木原洋幸
月夜／三好盛久
●高知県
ディスコ／岡林大
●大分県
電車 他①／野島智司
（整理日７月７日）

FM音楽館

●北海道
ワルキューレの伝説「メインテーマ」 他④／平野正和
●青森県
WANDERERS FROM Ys「Be Careful」 他③／安田雄也
FINAL FANTASY「おやすみなさい」 他①／川村昇平
●秋田県
沙羅曼蛇「OPERATION SEEDLEEK」 他①／伊藤天
●栃木県
THE ICED GRAVEYARD 他③／増渕裕二
●群馬県
「 」清く正しい人にはタイトルが見えます 他①／石橋渡
悪魔城伝説「Evergreen」 他⑤／柄沢和明
●埼玉県
青いバラ 他②／片岡哲
●千葉県
某芸能人のテーマ 他⑥／小坂太祐
ちゅうりっぷ日本風／守田淳平
●東京都
LAUFET／原田暢彦
猫と時計／伊藤直輝
ξ／岸間航
ドラゴンクエストII「王城」／佐藤尚之
ドラゴンクエストII「恐怖の地下洞」 他㉓／伊藤聖夫
●神奈川県
ドラゴンクエストII「塔」 他①／吉川忠彦
●静岡県
雑踏 他⑥／曽根辰也
FIRE ROCK!! 他①/佐野博丈
●石川県
M.G. 他④／村本守
闇からのさそい 他①／木戸俊光
●富山県
ロマンシング・サ・ガ「バトルＩ」/安田隆憲
●三重県
はっぴぃ・えぽけーしょん／植田敏行
●大阪府
Imagination 他①／福井英晃
パロディウス「洗濯のテーマ」 他②／藤田幸弘
ソーラン・バトル 他④／宮川悦昌
●兵庫県
RED-ZONE／神崎雄一郎
●岡山県
STRIKE FIGHTER/守山健二
ソーサリアン「消えた王様の杖・ダンジョン」／湊宏
●広島県
T－RYUのテーマ 他④／田頭龍馬
●佐賀県
BREAK THROUGH 他①／杉本整映
（整理日６月28日）

ほほ梅麿のCGコンテスト

☆イラスト部門
●北海道
Fighter／千葉修司
●青森県
WarCat20xx／小沢達郎
●岩手県
なんでしょう／船橋清寛
R.LATA.K.M./小林尚
●宮城県
上杉謙信其の二（with武田信玄）／安斎亮介
K545 Smile for you… 他③／井上裕太
●山形県
土方歳三／半田和巳
？／松宮英
●福島県
大空の覇者／稲川千鶴
●茨城県
いってきまーす／大森秋彦
●埼玉県
愛ある限り戦いましょう／今井智規
アリガチックネーチャン／田村要
貴様にコブをプレゼント／指田博史
Let'sまあじゃん／初見一雄
●千葉県
トンプソン君の休日 他①／佐藤幸一
魔女 他③／三留貴史
闇夜 他③／小名弘幸
●東京都
コアラな糸／伊藤直輝
宇宙での記念撮影／松岡浩二
夜は 他⑦／高橋正人
SANDY'S SUNDAY/宮入円
●神奈川県
工作／築地琢郎
体力回復／北英明
●富山県
カッパの正体／宮本哲也
●岐阜県
風邪引くよ。／立川秀樹
●静岡県
カオオトコアラワル 他①／和出伸一
夜のゴーストたち／工藤敦也
●愛知県
サル 他④／三浦秀雄
春麗（ストリートファイター２）／宮下直也
偵察／長坂正仁
ロック少女／倉知良行
enjoy the cool air/平木光朋
The greatest driver/平岩真輔
●三重県
雨あがり／界外年応
●京都府
引揚記念館／羽尾健
スクランブルＦ90／仙田剛仁
そよ風 他②／川那辺洋一
旅に出ませう！ 他①／三浦一誠
●大阪府
いつかは魔女になりたいな 他①／萩上康成
空港内「でかけま～す」／永江繁幸
マンフレッチの魔女 他③／福井周一
●兵庫県
神の領域／青木幸則
ストIII／岩切秀
●広島県
おりじんくんと夏／湯田昌己
ただの模写／野田修
●山口県
宇宙（そら）へ／野村真一
探偵Tonight/平野彰宏
●福岡県
MSXFullcolor 他①／浜地利彦
●大分県
庭そうじ 他①／和田義隆
●鹿児島県
森の中の少女達（III） 他④／濱田知子
●沖縄県
ALICE IN WONDER LAND 他②／新垣誠悟
●フィンランド
タイトルなし／TONI SIIRA
☆ぬりえ部門
●千葉県
迷（？）コンビin天空／清水美香
ADVENTUERS／千田幸子
●東京都
風が生まれる処へ／小久保美紀
●神奈川県
風の妖精／吉田直子
次はどこの村／渡部効一
●石川県
あなたの願いはなんですか？／木戸俊光
●福井県
お題なし！／内田雅子
●三重県
なし／西島弘貴
●兵庫県
明日へ！／定本賢悟
●広島県
インタレースタイルだっ！／野田修
ファイヤー！／近藤義男
●熊本県
Green Eyes（上を向いて歩こう）／小佐井繁
（整理日７月１日）

紙芝居&動画教室

●青森県
郵便で～す！／小沢達郎
●東京都
思い出の海／小山純
どくをのんだジョー／伊藤直輝
●静岡県
と一がらし／渡辺茂樹
●兵庫県
忍（シノビ）／加門太郎
（整理日７月１日）

以上328作品

すべての投稿のあて先

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「○○」係

●すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
●盗作や二重投稿(他の出版社に同じ作品を送ること)は厳禁。
●なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。
★しめ切り
とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約3か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙

編集部の整理番号 | | | | | | |

投稿ジャンル	例：ファンダムの一般部門への応募は1－② □－○	1ファンダム(①1画面部門 ②一般部門 ③D部門 ④ツール部門) 2FM音楽館(①自作のオリジナル ②ゲームミュージック ③一般の楽曲) 3ほほ梅麿のCGコンテスト(①イラスト部門 ②ぬりえ部門) 4紙芝居&動画教室 5その他( )
作品名		[使用機種名] [ファイル名]
氏名	フリガナ ( )歳 男・女	ペンネーム フリガナ *「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。
住所	〒□□□－□□ フリガナ 都道府県	
☎	－ －	投稿日 199 年 月 日

アンケート

①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか？ はい [雑誌名 年 月頃] いいえ

②(①ではいと答えた方のみ)その雑誌で採用されましたか？ はい・いいえ

③(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか？ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。

はい [雑誌名 年 月号 ページ]
[書籍名・CD名]
[参考にした作品名・記事名]

いいえ

④(FM音楽館に投稿の方のみ)作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。
[作曲者] [歌手・演奏者]

⑤(CGに投稿の方のみ)使用したツール名、ロードの方法、SCREEN番号を教えてください。
[ツール名][SCREEN]
[ロードの方法]

作品コメント

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。

93/9412-1

投稿応募要項

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのきいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほほ梅麿のCGコンテスト」。アニメに挑戦した人は「紙芝居&動画教室」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている／

ファンダム

ファンダムとは「アマチュアプログラム発表の場」であり、同時に「プログラム、ソフト作りに興味を持つ人たちへの情報提供の場」でもある。

ファンダムでは、つねに誌面で取り上げることのできるアマチュアによる自作プログラムを募集している。

原則として、ゲームにかぎらず、家計簿などの実用プログラム、見て楽しむだけのデモ的作品、そのほか、わかる人にしかわからない通ねらいのプログラムなど、ジャンルは問わない。いいものでさえあれば、ファンダムのなかに新しいコーナーを作っても掲載していくので、「いいもの」ができたら、とりあえず投稿してみてほしい。

★募集部門と発表形式

現在、整理するうえでの便宜的な部門として、次の4つの部門＋1を用意している。また、以下のいずれも、規定の応募書類(後述)を添付したテープまたはディスクの投稿にかぎる。

(a)1画面部門

創刊号以来ずっと続いている由緒ある部門で、その名のとおり、プログラムそのものが1画面(※1)のなかに収まるプログラム。この制約のなかでどんなことができるかにチャレンジする精神を重視する。

※1　1画面とは、SCREEN0：WIDTH40の画面モードで24行(物理的な行)以内のこと。空行(前の行が40桁目まで文字が来ているためにできる空白だけの行)や「Ok」などは計算に入れない。ちなみに、24行のプログラムは、じっさいにはスクロールしてしまうのでプログラム全部をきれいに画面表示することはできない。

【発表形式】プログラムリストの本誌掲載とプログラム解説を主体とする。企画によっては、付録ディスクにあえて収録しないこともありうる。

(b)一般部門

BASICリストの形で掲載可能なプログラム全般(1画面以内のプログラムを除く)。プログラムの長さなど細かな規定は定めないが、リストを多くの人に見てもらうことを前提にしたプログラミングを望む。

【発表形式】原則として、プログラムリストの本誌掲載とプログラム解説、付録ディスク収録。ただし、長大な作品は誌面のつごうでリスト掲載を省略することもありうる。

(c)D部門

DはDiskのD。グラフィックファイルやマシン語ファイルを呼び出すなど、BASICリストの形では掲載不可能で、かつ付録ディスクに収録可能な作品(圧縮ファイルの形式を含む)。

【発表形式】4色ページでの紹介と、付録ディスク収録。2色ページではファイル構成などのかんたんな解説を掲載する。また、作品の内容によっては、臨機応変に別企画で大きくとりあげることもありうる。

(d)ツール部門

ゲーム以外の実用的なプログラム。「ツール」とは、ここでは「なにかをするために使う道具としてのプログラム作品」と定義する。たとえば、テキストエディタ、グラフィックエディタ、ミュージックエディタはもとより、家計簿プログラム、成績表管理プログラム、などなど、実際に便利に使える作品を望む。

【発表形式】「ツール／」で使い方などを紹介し、付録ディスクに収録。

(e)ノンセクション部門

(a)～(d)のいずれにも収まらないと思える作品の受入れ部門。

【発表形式】作品の内容に応じて掲載・収録の形を考える。

★応募書類の規定

①必要事項を記入した応募用紙(何枚でもコピー可)。1つのディスク(テープ)に複数の作品を入れて応募する場合は、作品1つに付き応募用紙1枚を添付すること(この場合、以下の書類も作品ごとに分ける)

②作品の紹介、遊び方・使い方についてくわしくわかりやすく書いた別紙(形式、枚数は自由)

③プログラムの解説(※2)

④作品の資料、解法(※3)

※2　プログラムの解説は、使用変数、スプライトおよびパターン定義キャラクタの使用状況、VRAMの使用状況、行番号順のプログラム解説、マシン語解説とメモリマップなど。不十分な場合は、採用を予定してからさらにくわしい解説を求めることもある

※3　RPGなどは完全攻略マップ、シミュレーションゲームはデーター覧、科学ものは参考理論・公式など

★郵送にあたっての諸注意

・応募部門を封筒の表に赤で明記。さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」「二ツ折厳禁」の文字も赤で記入。

・ディスク(テープ)は郵送途中で破損しないようにダンボール紙などで包む。

※後日、作品について問い合わせることもあるので、かならずバックアップをとっておくこと。

★採用

採用された作品の作者には、コメントを求め、掲載後、掲載誌および規定の謝礼(内容・程度に応じて1万円～5万円。掲載号が発売された翌月始めごろに支払い)を進呈。ムックなどで再掲された場合は、規定の掲載誌と規定の再掲謝礼を進呈。また、市販ソフト化などの場合は、別途契約。

●春夏優秀賞／秋冬優秀賞

半年ずつにわけた期間内で、採用された作品のなかから編集部協議において1作選び、優秀賞(奨励金5万円)を授与。春夏優秀賞は、4－5、6－7、8－9月情報号の収録作が対象となります。

●ファンダム・オブ・ザ・イヤー

1年間に収録された作品のなかから1つ選び、ファンダム・オブ・ザ・イヤー(奨励金20万円)を授与。

FM音楽館

FM音源(MSX－MUSIC)を使用したプログラム作品。BASICプログラムに限る。テープまたはディスクで投稿のこと。

曲はオリジナルが望ましいが、ゲームミュージック、一般曲も可(ただし、著作権許諾の問題で、発表形式を制限されたり、採用できない場合もある)。

★応募書類の規定

①必要事項を記入した応募用紙。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚(コピー可)。封筒に応募する部門名を赤で明記。

②作品に関するコメントをつけること(用紙は自由)

★採用

掲載誌と規定の謝礼(オリジナル曲とゲームミュージック・一般曲との場合、謝礼額に若干の違いがある)

その他の注意事項は右下にある「投稿についての諸注意」を参照のこと

MIDI三度笠

MIDI音源を鳴らす演奏データであれば既成ソフトを使用しても、新MSX－MUSICのBASICプログラムでも可。また、MIDIのためのツールなどのプログラムも歓迎。ディスク、収録テープで投稿のこと。

★応募書類の規定

①必要事項を記入した応募用紙。複数同時投稿の場合は、作品ごとに応募用紙1枚(コピー可)と作品に使用した音色のうちわけ表を添付のこと(用紙は自由)

②作品に関するコメント(用紙は自由)

★採用

採用者に規定の謝礼(オリジナル曲とゲームミュージック・一般曲、またツールの場合謝礼額に若干の違いあり)

その他の注意事項は右下にある「投稿についての諸注意」を参照のこと

AVフォーラム

エスプリのきいたオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。

●規定部門

塾長が出題。本編の「お題」を参照されたし。

●自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。

★応募書類の規定

①住所・郵便番号・氏名・年齢(学年)・電話番号・タイトル

②プログラムを作成したときに参考にした本や雑誌などの名前や号数、出版者名

③29字×29行以内の短い作品はハガキでも可。その場合29字詰めで行番号を赤で書くか赤で囲む。長いものはテープ、ディスクで応募。

★採用

採用者に掲載誌を送付。称号制度をとっており3回採用されると図書券(500円)、5回で希望する物(定価で1万円でなんでも可。希望に添えない場合もある)を授与。詳細は本編の欄外にある「特典」を参照のこと。

ほほ梅麿のCGコンテスト

応募作品オリジナルのプログラムでも市販のグラフィックツールでも本体に付属しているCGツールを使ったものでもかまわない。

●イラスト部門

1枚ものの静止画作品

●ぬりえ部門

付録ディスクに入っている教材CGに着色した作品(奇数月の1日しめ切り)

★応募書類の規定

応募用紙に必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙を添付(コピー可)。封筒に使用したツール名を赤で明記。

★両部門に3段階のランクと賞品が用意されている。作品はビッツーの5人の審査員により毎回評価され、みごと掲載となるとランク別に規定の賞金・賞品を進呈。

紙芝居&動画教室

紙芝居や動画(アニメーション)ならなんでも可。自作のプログラムでも市販のツール本体に付属しているツールを使ってもOK。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を添付すること(コピー可)

②作品には必ずストーリーを別紙に書いて同封すること

★採用

規定の謝礼

その他の注意は下にある「投稿についての諸注意」を参照のこと

スーパー付録ディスク

ディスクに収録可能であれば何でも歓迎。

・「MSX－View」で作った作品

・そのほか

上記のほか付録ディスクを情報交換の場として積極的に利用してほしい。基本的には読者の役にたつものであれば、何でも大歓迎。

★応募書類の規定

本誌の応募用紙を使用して必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙(コピー可)を添付。ゲームの場合は解法(RPGなどはマップや図解、データの一覧)などの資料も忘れずに。

★採用

採用者には掲載誌を進呈。

その他の注意事項は下にある「投稿についての諸注意」を参照のこと。

投稿についての諸注意

作品を送る際には以下の規定を守ること。①応募先のコーナー名を封筒に赤で明記する。さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」「ニツ折厳禁」の2つの表示も赤で明記　②ディスク、テープが郵送途中で破損しないようにダンボール紙などで保護しておく　③複数のコーナーに投稿するときは、フロッピーディスクもそれぞれ別のディスクに収録する(複数のコーナーあての複数作品を1枚のディスクにまとめない)　なお作品は返却しません。

読者アンケート

●掲載ソフトを含む12本プレゼントつき！●

「MSX・FAN」では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するために、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で12名様(各ソフト3名様)に、本誌で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差しあげています。しめ切りは11月30日必着。当選者の発表は1994年3月8日発売予定の本誌2－3月情報号の欄外で行います。

■アンケート

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX ②MSX2 ③MSX2+
④MSXturboR(A1ST)
⑤MSXturboR(A1GT)
⑥どれも持っていない

2 今後、turboR(A1GT)を買う予定はありますか(1で⑤以外の人のみ答えてください)。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているものに全部○をつけてください。
①ジョイスティック(ジョイカード)
②ディスクドライブ(内蔵も含む)
③増設RAM(MEM－768ほか)
④プリンタ
⑤データレコーダ(オーディオ用を兼用している場合も含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス ⑨MIDI楽器(音源モジュールも含む)
⑩どれも持っていない
⑪その他(具体的に記入)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号で答えてください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。
①ゲーム ②プログラミング
③パソコン通信 ④ワープロ
⑤CG ⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているものを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌に特集してほしいソフトを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを順に3つまで番号で答えてください。

9 この号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を順に3つまで番号で答えてください。

10 この号の記事(表2)のうち、読んでつまらなかったものを3つまで順に答えてください。

11 今回のスーパー付録ディスク(表3)のうち、おもしろかった(または役にたった)ものを順に3つまで答えてください。

12 今回のスーパー付録ディスク(表3)のうち、遊んで(見て)つまらなかったものを順に3つまで答えてください。

13 あなたの持っているMSX2／2+／turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。
①ファミコン(スーパーファミコンも含む)
②メガドライブ(マークIIIも含む)
③PCエンジン ④PC88系
⑤PC98系(PC－286系も含む)
⑥FM TOWNS ⑦X68000
⑧ゲームボーイ ⑨ゲームギア
⑩その他(具体的に記入)
⑪どれも持っていない

14 あなたがふだんよく読む雑誌を表4のなかから3つまで番号で書いてください。

15 この号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで気に入った順に3つ番号を書いてください。
①まほうつかいコッピー ②ASTRO FOX ③Real Volley' ④RAINBOW DROP ⑤Exa=valley ⑥NATURE ⑦カー ⑧洋食専門店Puzzu ⑨星彩 ⑩池のボートで勝負だ／ ⑪TOMCAMP ⑫FRIEL ⑬G－テニス ⑭おいかけっこ ⑮蚊 ⑯FONT EDITOR ⑰どれも興味がない

16 この号に掲載されたFM音楽館の曲で気に入った順に3つ番号を書いてください。
①M.G. ②DEATH OF A TECHNOLOGIST ③Miller ④『　　』 ⑤黒月の宴－畸形婦人の暗黒舞踏会－ ⑥Bad TIMING ⑦『TATSUJIN』より「SALLY」 ⑧『WANDERERS FROM Ys』より「Be Careful」 ⑨ダンシングめだか ⑩どれも興味がない

17 業務用、ファミコン、PC88／98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。

18 この号を買った理由をあえて1つだけあげてください
①本誌の特集記事
②本誌の連載記事
③ディスクのスペシャル
④ディスクのレギュラー内容
⑤MSXの本はこの本しかないから
⑥人にすすめられて
⑦その他(具体的に書いてください)

19 スーパー付録ディスクに収録してほしい昔のゲームがあったら、1つだけタイトル名とわかればメーカー名を書いてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントソフト名	掲載ページ
1	スーパーピンクソックス	104
2	RONA・地母神の審判	105
3	ピエロット	
4	スーパープロコレ5	

表2 今回の記事

No.	記事名
1	表紙
2	〈FAN ATTACK〉ディーヴァ　ソーマの杯
3	ほほ梅麿のCGコンテスト
4	紙芝居&動画教室
5	ゲームの職人
6	AVフォーラム
7	〈ファンダム〉ゲームプログラム
8	〈ファンダム〉ファンダムスクラム
9	〈ファンダム〉スーパービギナーズ講座
10	〈ファンダム〉アル甲
11	「ツール／」
12	FM音楽館
13	BASICピクニック
14	MIDI三度笠
15	GTフォーラム
16	リーダーズ・ベクトル
17	同人地下工房
18	パソ通天国
19	〈ゲーム十字軍〉ゲームのぞき穴
20	〈ゲーム十字軍〉通り抜けできます
21	〈ゲーム十字軍〉コミュニケーション・ランド
22	〈ゲーム十字軍〉ゲーム私説博物誌
23	〈ゲーム十字軍〉桃色図鑑
24	FFB
25	internationalization
26	FORE／

表3 今回のスーパー付録ディスク

No.	コーナー名
1	オールディーズ「ディーヴァ　ソーマの杯」
2	スペシャル「ルーシャオの冒険2」
3	ファンダム・GAMES
4	ファンダム・サンプルプログラム
5	アル甲
6	FM音楽館
7	AVフォーラム
8	MIDI三度笠
9	ほほ梅麿のCGコンテスト
10	紙芝居&動画教室
11	パソ通天国
12	あてましょQ
13	MSX－DOS

表4 雑誌

No.	雑誌名
1	コンプティーク
2	テクノポリス
3	マイコンBASICマガジン
4	ログイン
5	ポプコム
6	電撃王
7	ゲーメスト
8	ASAHIパソコン
9	バックアップ活用テクニック
10	その他のパソコン雑誌
11	ファミリーコンピュータマガジン
12	ファミコン通信
13	PC Engine FAN
14	メガドライブファン
15	その他のゲーム雑誌
16	どれも読んでいない

表1 ソフト

No.	ソフト名
1	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史
2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
3	アレスタ2
4	イース
5	イースII
6	イースIII
7	維新の嵐
8	伊忍道・打倒信長
9	ウィザードリィ3
10	MSXトレイン
11	MSXトレイン2
12	MSX－DOS2 TOOLS
13	F－1スピリットシリーズ
14	エメラルド・ドラゴン
15	SDスナッチャー
16	王家の谷・エルギーザの封印
17	キャンペーン版大戦略II
18	キャンペーン版大戦略II・かすたまキット
19	ぎゅわんぶらあ自己中心派シリーズ
20	銀河英雄伝説シリーズ
21	グラディウスシリーズ
22	グラフサウルスシリーズ
23	クリムゾンシリーズ
24	激突ペナントレース2
25	幻影都市
26	サーク
27	サークII
28	サーク・ガゼルの塔
29	ザナック
30	ザ・タワー(?)オブ・キャビン
31	三國志
32	三國志II
33	THE　プロ野球激突ペナントレースシリーズ
34	ジーザス
35	シュヴァルツシルトシリーズ
36	シンセサウルスシリーズ
37	水滸伝
38	スナッチャー
39	スーパー上海ドラゴンズアイ
40	スーパー大戦略
41	スペース・マンボウ
42	戦国ソーサリアン
43	ソーサリアン
44	ソリッドスネーク
45	大航海時代
46	ディスクステーション各号
47	提督の決断
48	ティル・ナ・ノーグ
49	デッド・オブ・ザ・ブレイン
50	テトリス
51	ドラゴンクエスト
52	ドラゴンクエストII
53	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
54	ドラゴンスレイヤーシリーズ
55	信長の野望〈全国版〉
56	信長の野望・戦国群雄伝
57	信長の野望・武将風雲録
58	ハイドライド3
59	パロディウス
60	秘密の花園
61	ピラミッドソーサリアン
62	ピンクソックスシリーズ
63	ファイヤーホーク
64	ファミクルパロディクシリーズ
65	ファイナルファンタジー
66	ファンダムライブラリー各号
67	ぷよぷよ
68	ブライ上巻
69	ブライ下巻完結編
70	フリートコマンダーII
71	プリンセスメーカー
72	FRAY
73	ほほ梅麿のCGコレクション
74	魔導物語1－2－3
75	MIDIサウルス
76	μ・SIOS(ミュー・シオス)
77	夢二・浅草奇譚
78	ヨーロッパ戦線
79	ラスト・ハルマゲドン
80	ランペルール
81	らんま½
82	リップスティックアドベンチャーシリーズ
83	龍の花園
84	レイドックシリーズ
85	ロードス島戦記
86	ロイヤルブラッド
87	笑ゥせぇるすまん

●8－9月情報号の当選者の発表は44ページの欄外を参照してください。

(キリトリ線)

郵便はがき

41円切手を貼ってください

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア

MSX・FAN編集部

読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

--------------------------(キリトリ線)--------------------------

MSX・FAN12-1月号 アンケート回答ハガキ

1 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥　　2 ① ② ③

3 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
⑪ (　　　　)

4 ハイ　イイエ　買う予定の周辺機器 [　]

5 [1　] [2　] [3　] [4　]

6 [　]　　7 [　] [　] [　]

8 [1　] [2　] [3　]

9 [1　] [2　] [3　]　　10 [1　] [2　] [3　]

11 [1　] [2　] [3　]　　12 [1　] [2　] [3　]

13 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩(　　　) ⑪

14 [1　] [2　] [3　]　　15 [1　] [2　] [3　]

16 [1　] [2　] [3　]

17 [　　　　]

＊シリーズものは、ⅡとかⅢとか必ず明記してください。

18 [1　]
その他[　　　　]

19 [

12-1月号のプレゼントでほしいソフト

プレゼントリストの番号を書いてね➡

□□□-□□

住所

氏名　　☎(　　　)

年令　　歳　　性別　男・女

職業　　趣味

(学校名　　　学年　　)

インクリボンのトップメーカー、フジコピアンのふくこです。MSX・FANの超人気コーナー、CGコンテストで発揮されているテクニックの数々。いつも、見ていますよ。みんなの、すんばらしい作品を、今回は年賀状にしてみない？　なんと!!　ゆーしゅーな作品には20万円のご褒美が出ちゃうというビッグイベントなのよ。うふっ。まいったか。そこで、いままでのMSX・FAN CGコンテストの中で紹介されたテクを、解かりやすく解説しちゃうので、ぜひぜひ参考にしてね。えっ、プリンターがない？ MSX・FAN編集部まで、フロッピーを送ってくださいな。こちらで出力してさしあげませう。応募のきまりをよーく読んで、あなたの腕をガンガン発揮してちょーだいね。お待ちしています♥

インクリボンでもって年賀状を作る!!

と、いろいろもらえてしまうかもしれない。

ラップスキャン作戦

最近のMSX・FANの記事に出ていたので、みんな知っている方法だと思うけれど、やっぱり、スキャナーのない人には絶対便利だから教えちゃう。

まず、原画を描きます。次に、透明なシート（サランラップやセル板など）を用意して原画をシートに写し取る。そのシートをモニターの画面に貼り付けてマウスでなぞり描きしちゃう。

これを名付けてラップスキャン！　マウス使いが、いまいち、ぶきっちょな人なんかにお勧めの技なのよ。

カラーチェンジ下描き作戦

例えば、下描きに灰色を使います。そして、本描きは別の色で描きましょう。ひととおり描き終わったら、カラーチェンジの登場です。ここで、灰色に描いたところを白色に設定し直します。じゃん！　あーら、不思議。本描きの線だけがくっきり残るのでおじゃる。(あーん、梅麿様テイスト♥）モニターのベースの色が白だから、当たり前なんだけれども、これは使えるわー。

スペシャル工作作戦

年賀状だからといって、定型の葉書スタイルだけじゃつまんなーいっ。「グラスに顔があってもいいじゃないか」(byニッカウイスキーCM)というように、ミニ凧の年賀状があってもいいじゃないか。と、ふくこは考えてみたのよ。

これはプリンターを持っている人向けになってしまうけれど、出来上がったCGを透明のフィルムにプリントしましょ。それを、額となる和紙に挟み込みましょ。骨組みに貼れば、うつくしーステンドグラスのような凧ができてしまい、しばし、お日様にかざしてうっとり。

第5回フジコピアンカラー年賀状デザインコンテスト

●応募の決まり

- インクリボンを使用したもの。ただし、１色の場合は、絵の具などで着色するなど、カラー作品となっていること。
- 熱転写プリンタ、ドットプリンタ、パーソナルワープロ、テープワープロ等を使用したもの。または熱転写リボンを切りばりしたものでも可。
- オリジナル作品で、他の著作権を侵害しないもの。ただし、応募作品の著作権はフジコピアンのものとなります。
- ２名以上の団体応募には、代表者名とグループ名を明記してください。
- 住所、氏名、年令、職業、電話番号、使用した機種、どのように制作したかの過程説明、を明記してください。
- 平成６年１月15日必着。
- 発表は、「月刊アスキー」３月号誌上、ほか、応募者全員に結果発表をのせたミニ情報誌「ふくこちゃん通信」を発送いたします。

●入賞賞金および賞品

- 特賞　１作品　賞金20万円　入賞作品をプリントした世界にひとつしかないマウスパット
- 入賞　３作品　賞金５万円　入賞作品をプリントした世界にひとつしかないマウスパット
- 佳作　20作品　入賞作品をプリントした世界にひとつしかないマウスパット
- 団体賞　１作品　自社製品１年分

アンケートに答えると“ふくこちゃんグッズ”がもらえますよ…

下記のアンケートに答えていただいた方のなかから、抽選で100名に「フジコピアンカラー年賀状デザインコンテスト」のキャラクター、福助ギャルの「ふくこちゃん」と招き猫の「ふく太」をプリントした、オリジナル開運マウスパットをさしあげます。

1. 現在使用している(パソコン本体・プリンターの)機種名。
2. フジコピアンは各メーカーへ熱転写リボンなどを供給している会社です。ご存じでしたか？
3. インクリボンは主にどちらで買いますか？
   a.文具店　b.百貨店　c.ホームセンター
   d.スーパー／コンビニ
   e.電気量販店／ディスカウントショップ
   f.通信販売　g.その他(具体的に)
4. 熱転写リボンは紙以外のものに転写できるのをご存じですか？
   あなたならどんなものに転写したいですか？
5. 連続使用できる熱転写リボンがあるのをご存じですか？
6. 熱転写のカラーインクリボンがあるのをご存じですか？
7. その他、ご意見、ご希望をお聞かせください。

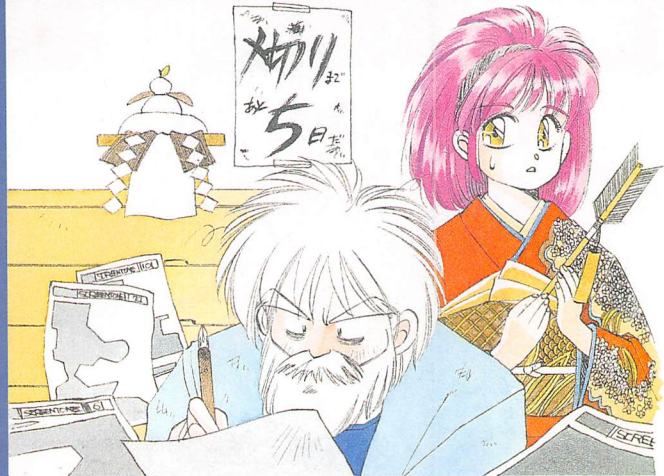
●年賀状・アンケートの送り先

〒151 東京都代々木郵便局止め 「フジコピアンカラー年賀状デザインコンテスト」または「フジコピアンインクリボンアンケート」 MSX・FAN 係

熱転写リボンのパイオニア
フジコピアン株式会社
東京支店　〒103 東京都中央区日本橋浜町3-45-5
TEL. 03-3668-1251㈹ 担当：営業推進部 市村

★MSXの同人誌★

同人地下工房

ソフトだけが同人ではないのだ

チカ：ドクター・コーボーの作るソフトの、グラフィックを担当しているらしい。ふつうCGが描けるひとはイラストなんかもわりと得意

ドクター・コーボー：プログラミング専門の彼は、同人誌を作るとなるとあまり出番がないかもしれない。文章を書くのは速そうだが

いままで、同人ソフトをメインにこのコーナーでとりあげてきたが、今回は同人誌をとりあげてみる。同人誌と同人ソフトでは、媒体がちがうし、作り方もかなりちがう。同じことを表現するにも、その方法はだいぶちがってくる。

文章やイラストなど、本を作るのが得意なメンバーが集まったら本を作ればいいし、プログラミングや作曲、CGなど、ソフトを作るのが得意なメンバーならソフトを作ればいいわけだけど、同人ソフトのサークルも、同人誌を作ってみることによって、ソフトとはひとあじちがった楽しみや表現方法が発見できることだろう。

今回は、MSX関係の、同人誌を発行しているサークルの紹介をする。どちらのサークルも、やる気があってなにかできる人を募集しているので、興味を持ったら、連絡をとって、本の制作に参加してみたりしてみるとおもしろいだろう。そのときには、返信用の切手も同封しておくと喜ばれる。

チカ：ドクター、あけまして……。あれ、ペンなんか持っちゃって、どうしたんですか!?

ドクター・コーボー：いや、この前買った同人誌が妙に気にいってな。ワシもいっぱつ同人誌を出してみようかと思っとるんじゃ。チカも何ページか書いてくれんか？

チカ：ええ、いいですけど、どんな本にするんですかぁ？

コーボー：いま、ダンディなワシが主人公のハードボイルドでロマンスでスペクタクルな、「コーボーの大冒険」というマンガを描いとるんじゃ。ほれ、おもしろそうじゃろ。ところで、このスクリーントーンというやつは、どう使うのじゃ？

チカ：はぁ、それはちょっと、前途多難ですね……。

MSX CLUB GHQ

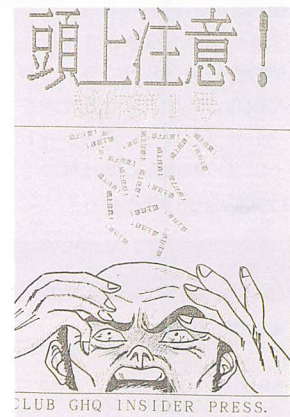
MSX CLUB GHQは、国際化のコーナーでもおなじみの、国際MSX評論家(編集部で勝手につけている)の菱田孝次氏率いるサークルだ。活動の内容は、海外のMSXサークルとの文通、情報収集と、DTM(デスクトップ・ミュージック。コンピュータで音楽を楽しむこと)が2本の柱になっている。そして、会誌「頭上注意！」と、ディスクマガジン「侍円盤」を制作している。

「侍円盤」は、今までに5号まで作成されている。内容は、サークルの会員が作った音楽とCGがメインで、あとはメッセージがスクロールして表示されるタイプのデモもある。構成はとりたて変わったところもないが、中のメッセージのほとんどが英語であったり、全体に日本的な雰囲気をただよわせているところがおもしろい。海外のサークルにも送っているので、日本的なイメージをアピールしているようだ。

侍円盤 DISK #4

↑寡黙そうな侍に桜の花。いかにも「ニッポンだ！」という雰囲気がたまらない

会誌「頭上注意！」のほうは、まだ試作として第1号を少部数作って会員に配ったばかりで、まだ一般には配布されていない。しかし、なかなか濃い内容で、菱田氏の7ページにわたるオランダ情報などは、以前のMファンの記事よりも詳しく書かれていて、興味深い。ほかにも音楽関係の記事や、海外との文通に関する記事などもある。

GHQは、海外に興味のある人、MSXで音楽をしている人にとっては非常に楽しいサークルだ。興味を持った人は右下の住所まで問い合わせてほしい。入会すると年会費1320円かかるが「頭上注意！」が年に2回、「侍円盤」が年に4回送られてくる。また「侍円盤」は通信販売をしている。1枚500円の無記名の定額小為替と、ほしい号(1〜5号まで)と枚数、自分の住所、氏名、電話番号、使用機種名を書いた手紙を同封して、〒341埼玉県三郷市早稲田7−10−12 菱田様方MSX CLUB GHQまで。

↑なんだか妙にぶっとんだ表紙だ。でも、中はちゃんとまともな内容

パソケット情報(11/14〜1/16)

★11月14日(日)「栃木パソケット8」→栃木県商工会議所／「岡山パソケット19」→みのるガーデンビル★11月21日(日)「パソケット35」→東京文具共和会館★11月23日(祝)「宇都宮パソケット11」→宇都宮産業展示館／「大阪パソケット27」→大阪府立体育会館／「熊本パソケット12」→イベントホール・モック／「札幌パソケット28」→札幌市民会館★11月28日(日)「金沢パソケット13」→金沢市観光会館／「長崎パソケット7」→長崎県自治会館／「仙台パソケット25」→トレンドホール★12月5日(日)「名古屋パソケット30」→東別院青少年会館／「水戸パソケット14」→水戸市民会館★12月12日(日)「広島パソケット19」→広島市東区民文化

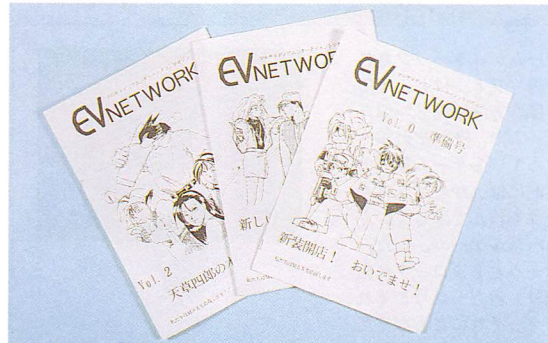
EV NETWORK

名古屋のサークルのEV NETWORKは、3年前に、パナソニックのMSXイベントスタッフのリーダーによって、結成された。それからしばらく活動を停止していたが、今年の8月にMSXの復興をめざして復活し、活動を再開したそうだ。いまの活動内容は、会誌「EV NETWORK」を隔月で発行しており、ほかにオリジナルソフトの制作も行っている。

会誌「EV NETWORK」は、偶数月の1日に発行されるA5サイズで32ページのコピー本。内容はMSXに関することはもちろん、ほかにも多方面にわたっている。最新号のVol.2は、サバイバルゲームのレポート、名古屋のコミケ、パソケットのレポート、オリジナルの小説やエッセイ(「進め！ 文化少年」というコーナーがとくに笑える)、そして読者のコーナー、ゲームのコーナー、BASICプログラムのコーナー、MSX復活計画のコーナーといったところ。MSXを基点に、いろいろな話題が広がっていっているといった感じの内容だ。「紙のパソコン通信をめざす」という目標によって作られており、投稿してくれる会員には、IDが発行される。

全体の構成は無理なくすっきりとしていて、文章は読みやすいし、ところどころにあるギャグが効いてる。全体的にとてもセンスのいい本だ。

また、EV NETWORKは会誌の通信販売をしている。ほしい人は、1部あたり300円の無記名定額小為替と、希望する号(1～2号)と部数、自分の住所、氏名、電話番号を書いた手紙を同封し、**〒465名古屋市名東区上菅1の424鈴木正章様方「EVネットワーク通販係」**まで。

また、愛知県内の、「なにかできる人」も募集中とのこと。いまのスタッフは全員が18～20歳で、全員がMSXで人生が変わっているほどの熱心なMSXユーザー。しかし、MSXのほかにもほかのゲーム機などに関する記事も扱っている。一芸に秀でていると思う同人に興味のある愛知県の人は、同じ住所まで手紙で問い合わせてみてほしい。なお、県内でなくても投稿は大歓迎だそうだ。

←Vol.0(準備号)からVol.2までの3冊。ワープロの文章もイラストもすっきり配置されていて、なかなか手慣れた構成だ

夏コミで 約100サークルにききました

コミックマーケット44に参加した同人ソフトサークルのうち、MSX関係であるかどうかにかかわらず約半数のサークルにアンケートをお願いし、113サークルから回答をいただきました。

Q1. あなたのサークルのウリは……
1：CGが美しい！ ――41
2：心がヒートするサウンド ――13
3：涙で画面が見えなくなるようなストーリー ――6
4：とりあえず、ごっつう安い！ ――9
5：ネームバリューがウリ ――3
6：その他 ――35
その他の内訳>ゲーマーの限界に挑戦する難しさ 自己満足／とりあえずバグがないこと 硬派なところ／アツイ弾よけ／めずらしい機種(AMIGA)のソフトであること／など

Q2. あなたのサークルは、MSXのソフトを……
1：今もバリバリ作っている ――12
2：むかしは作っていたけど、やめた ――10
3：作ったことない ――86
4：その他 ――15
その他の内訳>メンバーの一部は作りたがっている 作ろうと思ったことはある／など

Q3. あなたはMSXを……
1：今も現役で使っている ――23
2：むかしは使っていたけど、今は使っていない ――58
3：さわったこともない ――26
4：MSXって何? ――5
5：その他 ――5
その他の内訳>愛を感じる このあいだ捨てた／など

Q4. ソフト開発がうまくいかないとき、あなたは現実逃避として……
1：スポーツをする ――4
2：テレビを見る ――5
3：ゲームセンターに行って燃える ――20
4：寝る ――38
5：その他 ――46
その他の内訳>パソコン通信をする／ファミコンで遊ぶ／同人誌を作る／さけぶ／酒を呑む／あばれる／なにか食う／働く／おどる／など

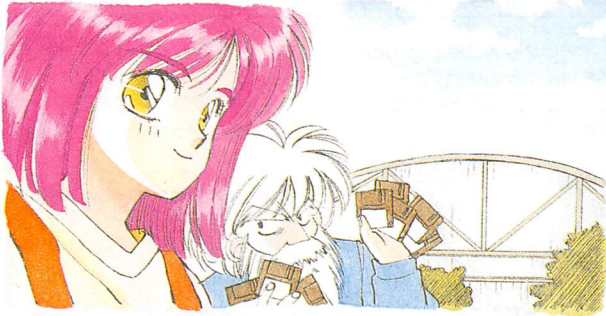
Q5. あなたが同人をはじめたきっかけは……
1：悪い友人にさそわれて、ついフラフラと…… ――31
2：雑誌などで見て興味を持った ――7
3：他の同人ソフトを見て"これなら自分でも作れる！"と思った ――9
4：もう宿命だった ――50
5：その他 ――16
その他の内訳>パソコン通信で知り合った人が作っていたので／同人誌をやっていたが、ソフトの方がおもしろそうだったので／親の遺言(うそ)／など

Q6. あなたの同人をやっている上での喜びとは……(複数解答可)
1：売り上げで、パソコンのシステムアップをはかれること ――8
2：自分のソフトを多くの人に楽しんでもらえること ――53
3：仕事ではとうてい作れないようなソフトを作れること ――25
4：コミケなどにサークル参加できること ――35
5：同人界での知名度が上がり、知り合いが増えること ――30
6：その他 ――24
その他の内訳>苦痛なだけ／自分のテクニックが上がること 自分で遊びたいソフトを作れること／など

Q7. 同人ソフト1本の開発にかかる時間は……
1：1か月以内 ――24
2：1～2か月 ――24
3：2～3か月 ――15
4：3～4か月 ――16
5：その他 ――34
その他の内訳>不定なのでなんともいえない、3日～1年くらい／半年くらいという回答も多かった

回答くださったサークルの皆様、どうもありがとうございました。

同人ソフト送ってね♥

みなさんの作った同人ソフトを送ってください。①MSXのソフトであること②通信販売をしていること③あまりにエッチなものやアニメやマンガのキャラクタを使用したものはダメ！ 以上の3つの条件にあてはまるものを〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「めざせ！ 同人の星」係まで。誌面で紹介した同人ソフトには掲載誌をさしあげます。それから、質問もおなじあて先の「チカちゃんの☆お答えしまショウ☆」係まで。

センター★12月19日(日)「パソケット36」→東京文具共和会館★12月23日(祝)「京都パソケット15」→大谷ホール／「熊本パソケット13」→イベントホール・モック／「小倉パソケット8」→西日本総合展示場★1994年1月3日(月)「博多パソケット25」→博多スターレーン★1月5日(水)「名古屋パソケット29」→名古屋市国際展示場★1月9日(日)「宇都宮パソケット12」→宇都宮産業展示館／「大阪パソケット28」→大阪国際貿易センター／「札幌パソケット29」→札幌市民会館／「静岡パソケット18」→静岡産業館★1月16日「岡山パソケット20」→みのるガーデンビル／「仙台パソケット26」→トレンドホール／「宮崎パソケット4」→宮崎県教育会館 ※時間はどの会場も11：00～15：00まで。午前8：00前の来場は禁止です。お問い合わせはユウユウ内パソケット事務局(03-5821-1812)まで。

TAKERU★同人情報

も〜い〜くつね〜る〜と〜、冬休み〜!?、ということで、冬休みに家でのんびり楽しめる同人ソフトを紹介します。

今回新規登録された同人ソフトは計5本。パズルあり、RPGあり、シミュレーションありでもりだくさん。お家でほくほく楽しみましょう。

今回ここで紹介したソフトはすべて発売中です。

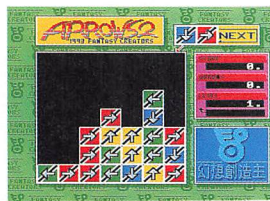
なお、お問い合わせはブラザー工業(☎052-824-2493)までお願いします。

朝までパズルコレクション

by・幻想創造主

MSX2 800円

ミニゲームが4本パックされたお買い得ソフト。けど、その4本とも操作方法は同じ。似たようなゲームで、それぞれルールがちがっているゲーム集なのだ。基本的には上から落ちてくるブロックを積んで消していくといったパズルゲーム。ただ、4つのゲームともブロックが数字だったり、色だったりとそれぞれちがう。それにともなって消し方もちがってくる。たとえば、4本の中の1本『ARROWS2』。このゲームは、矢印の描かれたブロックが落ちてくる。

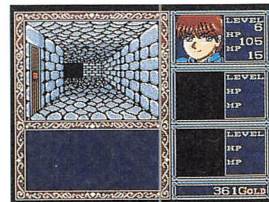
なんともドハデなタイトル。このソフトで朝まで楽しんでから寝よう

ゲーム画面はどれもこんな感じ。ちなみにこれは「ARROWS2」

その矢印ブロックを積んでいき、矢が向いている方向に4つつなげると消えていくもの。もちろん4つといわず、一度にたくさん消したほうが高得点。また、フィールドの左右、上下はつながっていて、それを利用してはなれた場所同士の矢印も消すことができるのだ。ほかの3本のゲームも、数字をならべて合計数によって消えるもの、1ラインちがう色をそろえると消えるもの、爆弾に火をつけて消すもの、とにかくさまざまだ。

DARK CASTLE

by・MNS SOFT

MSX2 800円

昔、勇者によって城の奥深くに封印された魔王。しかし、長い年月がたち、魔王の封印がとけてしまった。城の中はモンスターがうろつき、何人もの人が平和を取りもどそうと城に入っていったが、帰ってくる者はいなかった。こんなストーリーからはじまる3Dダンジョンタイプのゲーム。プレイヤーは、勇者の血を引く少年となり、この世界に平和を取りもどすため城に入っていくのだ。城の中は3Dダンジョンのため、マッピングをしながら進めていくのがオススメ。壁の中には通れる壁もあり、その中には隠しアイテムもある。レベルアップのとき、HPやMPの値を自由に設定できるのもおもしろい。

けっこう本格的な3Dダンジョン。はじめはレベルアップにはげもう

ラスト・レクイエム

by・Teamぷらんくとん

MSX2 500円

全6章のストーリーを持つ、ADV要素をちょっと含むRPG。この世界には4人の神がいて、最高神ベル=フィード、武術神デイル、その下にジンとマーラという神がいる。けど、武術神デイルが下界に下り、人間界を支配しようたくらんだのだ。だが、シード族という人種に自分の命と引換えに封印されてしまう。平和がおとずれ何百年もたったある日、その封印も何者かによって解かれてしまう。ここで、シード族であるのプレイヤーが、ふたたびデイルを封印すべく立ち上がるのだ。画面はナナメ見下ろしたタイプ。内容重視のシナリオで、RPGとしては難易度が低いので、さくさく進められるぞ。

シナリオ重視のお気楽RPG。デイル討伐のため勇者は旅立つのだ

ファイルセレクターツール

by・クリエイトイメージ

ターボR専用 500円

ディスクの中のファイルを、かんたんにロード、実行、コピー、削除できるファイルセレクタだ。マーク機能もあるので、複数のファイルをマークしておけば一気に実行することも可能。かんたんな使い方としては、ディスクの中にあるファイル名が表示されるので、選んでスペースキーをおすだけ。たとえば、それがドキュメントファイルならば、その内容が表示され、画像ファイルならその画像を表示する。画像表示はBSAVE方式とグラフサウルスのデータにも対応しているぞ。また、このソフトには、OPLLドライバーと、セクターダンプのプログラムも入っている。ディスクのファイル整理に役立つ一本だ。

Mでマーク、Cでコピーといったようにキーに命令が割当てられている

学級戦国+α

by・CatHat

ターボR専用 500円

学校のクラスの中という所は、必ずいくつかの仲間グループができるもの。このゲームはそのグループをシミュレートし、1つのグループの大将としてクラスを統一していくというゲームだ。ただちょっと現実とちがうのは、このゲームでは1グループを1国として扱っている。歴史シミュレーション的な感じなのだが、それをクラス内と考えなければならない部分にちょっとギャップを感じさせる。でも「学級戦国」というタイトルから、そういいきってしまえばそうなるのかもしれない。ゲームは基本的に国を全部統一すればエンディング。クラス内で戦闘をくりひろげ、クラスをわがものとするのだ!

ほかの国の仲間を引き込んだり、引きこまれたり。学級シミュレーション

パソ通天国

PASOTEN

パソ天でも初めての大企画「MSXフリーソフトウェア大賞」を開催する。ユーザー一体となって盛り上げていきたいのでよろしく。

→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

「MSXフリーソフトウェア大賞」開催のお知らせ

パソ通の世界では9月に「93年フリーソフトウェア大賞」が決定され、受賞式が行われた。この賞は大手BBSや雑誌等でのユーザーの人気投票をもとに、選考委員によって選定されたものだ。ちなみに93年度の大賞は『WTERM』というPC98用の通信ソフトだった(すでに知っている人もいると思う)。いうまでもなく、この賞はすべてのハードを対象にしたフリーソフトウェア大賞である。

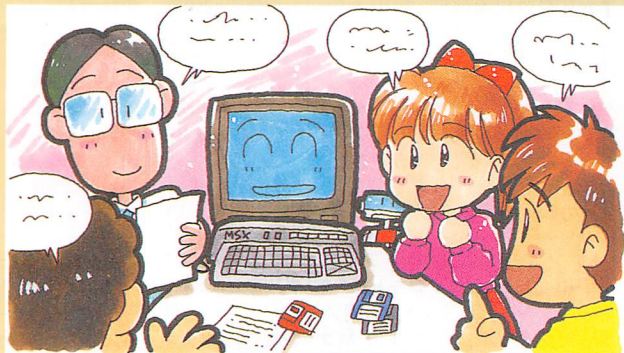
それでは今回パソ天で大々的に行う「MSXフリーソフトウェア大賞」は、どういう企画なのかを説明しよう。この企画は、はじめに紹介した「93年フリーソフトウェア大賞」とはまったく別の企画で、その性格もちょっと違うのだ。なぜなら「MSXフリーソフトウェア大賞」は、その名のとおりMSX用のフリーソフトウェアのみを扱い、選考方法は通信をしている、していないにかかわらず、ユーザーの投票数で決定するからだ。

この企画のそもそものきっかけは、92年に草ネットのシスオペを中心とした有志7人からMファンにコンタクトがあったことから始まるが、そのいきさつについては下のかこみに紹介するので、ぜひ読んでほしい。

今回やっと「MSXフリーソフトウェア大賞」を実現できるようになったが、その陰には、いろいろな人たちの目に見えない協力があった。たとえば、はじめにMファンにコンタクトしてきた有志7人はその後MFC(MSX Free Software Committee)を結成し、実現化に向けて何度も連絡をとっては協議したりと、骨をおってくれた。また、メーカーにも協力をお願いしたくて話をしたところ、どこのメーカーも快く引き受けてくれた。もちろんパソ天担当だって、いつもの8倍は働いた。

ちょっとした思いつき程度では絶対に実現不可能なことも、今回のようにみなさんの協力や尽力によって、可能となるのだ。これからのMSXの精神を象徴しているようにも見え、このパソ天のコーナーは何ともいえない、良い機会にめぐり会えたといっていいだろう。

大賞の始まり ~MSXフリーソフトウェア大賞は7人の有志によって始まった~

「MSXフリーソフトウェア大賞」の始まりは、本文でもちょっといったけど92年の12月、冬のMSXフェスティバルの数日前に起こった。パソ天担当のもとに、この提案を引っ提げた7人の有志たちがコンタクトをとってきたのだ。そして話し合いをした。彼らはあめねっと(AME氏運営)という草ネットのシスオペ、サブシスオペ専用ボードで提案し話し合った結果、Mファンに来たのだ。彼らには目的があり、それはパソ天にとってもMファンにとっても共通する部分が多いものだった。数々のフリーソフトウェアを作り、発表している作者たちに感謝する機会がほしいこと、また、ネットワーカー以外のMSXユーザーにもこれらの優秀なソフトの存在を知ってもらいたいこと、こういう機会をもつことによってMSXやフリーソフトウェアをもっと活性化させたいこと。これらはパソ天もいつも思っていたことだ。付録ディスクでお世話になっている(ファイルを解凍するアーカイバ『PMEXT』)なくてはならないものが、フリーソフトウェアだったこともそのひとつ。パソ通のなかでは、このソフトはもっとこうしたほうがいいとか、バグを発見したけど、こうしたらいいんじゃないかなとか、使ってみてこう思ったとか、ひとつのフリーソフトウェアに対して、みんなが意見を交換し合うことによって、さらなるステップアップへとつながっていくのだ。こういう過程を経てバージョンアップしていったソフトほど、すばらしいものが多い。パソ通=フリーソフトウェアではない。こういうすばらしさを通信をしていない人達にも知ってもらいたいというのが、彼らやこのコーナーの共通の願いなのだ。その後、具体的な「MSXフリーソフトウェア大賞」の形が決まってきたのは今年になってからだが、有志たちはMFCを結成し、さらにこの企画をすすめるべく、1日に何回となくパソ通担当とパソ通という手段を使って、意見を交わしたのだ。実現化された今は、MFCはポストネットとしてのIDの提供、そのIDに送られた投票の集計にも協力してくれることになった。ネットとMファンが初めて連動して行なう企画に、ぜひ参加してほしい。

用語解説★ BBS:Bulletin Board Systemの略。パソコン通信のホスト局のこと/シスオペ、サブシスオペ:シスオペはSystem Operatorの略。BBSの運営や管理をする人のことをいう。サブシスオペは名前のとおりを意味する。大手ネットの場合はコーナーが多いので、コーナーごとの管理者をいい、草ネットの場合は運営と管理者を兼ねることが多い。

大賞を決定するのはみなさんです
MSXフリーソフトウェア大賞開催!!

主催　MSX・FAN

大賞の選出方法

MSXフリーソフトウェア大賞

パソコン通信をしているしていないにかかわらず、MSXユーザーの投票によって最終的に1作品を選出する。投票は1人5点の持ち点制で行う。受賞者にはMファンより賞状と賞金5万円を贈る。投票の方法は右ページを参照のこと。

特別賞と投票参加プレゼント

MSXのおもなメーカーのご協力により、メーカー賞で構成される特別賞と投票者プレゼントを設けた。特別賞はそれぞれMファンからお願いしたテーマをもとに、各メーカーの担当の方に選考をしてもらい賞を決定する。賞の内容は下のとおり。投票参加プレゼントは、投票者のなかから200名に各メーカーからのグッズをプレゼントする。メーカーからいただいたコメントと賞品も下に載せておく。

クリスマスツリー
まんが:しまづ★どんき

わぁ♡ オープニングに クリスマスツリー
Merry Xmas !!
この時期、多くのネットのオープニングにこの様なテキストキャラクタで描かれたクリスマスツリーが現われる。
きれい♡
だー
…でも
何画面分あるのかしら
だらだら~

★パナソニック賞	家族みんなで楽しむことができるというテーマで選考していただきます。
★アスキー賞	アプリケーションやツール関係の作品を中心に選考していただきます。
★マイクロキャビン賞	グラフィック関連の作品を中心に選考していただきます。
★ブラザー賞	女性の目から見てインパクトが強かったものを選考していただきます。
★ビッツー賞	音楽関連の作品を中心に選考していただきます。
★Mファン賞	本誌編集長の北根がひらめき部門として選考いたします。

◉投票参加プレゼント

投票に参加した人のなかから抽選で200名に、各メーカーよりいただいたグッズをプレゼントします。テレカ、メモ帳、絆創膏、FDケース、シールセットなどMファンからのものも含めるとさらにいろいろあります。

MSXフリーソフトウェア大賞開催についてのコメントをメーカーの方々からいただきました。	松下電器産業㈱ ワープロ事業部　高居さん	㈱アスキー システム事業部　加藤さん
	多くのファンの皆様にささえられ、このような企画を実現していただけたことに、心からお礼申し上げます。時代はまさにマルチメディアー色ですが、皆様のフレキシブルな頭脳にハードメーカーとして新たな期待をよせます。	フリーソフトウェアは、作者の厚意によって提供されているものです。その大変な努力に報いるという意味で、この賞の意味はとても大きいと考えます。この賞を境にMSXのソフトがさらに発展することを期待します。
㈱マイクロキャビン 企画開発課　中津さん	**ブラザー工業㈱** TAKERU事務局　荒川さん	**㈱ビッツー** 代表取締役　栗林さん
自分の作ったソフトで多くの人に喜んでもらう。そんな楽しさを味わえるのが、パソ通の醍醐味だ。ソフトウェアの発展のカギをパソ通がにぎっているといって過言ではない。それを讃えるこの企画に拍手を送りたいと思う。	開催おめでとうございます。ユーザーのみなさんの限りないパワー、そして技術力、創作力を感じる企画ですね。女性の目というより、初心者の目になってしまうかもしれませんが、気合を入れて、審査させていただきます。	このような企画が実施されることによって、MSXのフリーソフトウェアを制作している人達にとって、今後、より一層のはげみになるとともに、日本のソフトウェア界の底の厚さが増すとよいですね。

◉特別賞の各賞賞品

パナソニック賞「ソフトアタッシェケース」、アスキー賞『MSX-SERIAL232』、マイクロキャビン賞『プリンセスメーカー』、ブラザー賞『ソーサリアン』『ピラミッド&戦国ソーサリアン』『BURAI下巻』の3パッケージ、ビッツー賞『μ・NOTE』、Mファン賞「受賞者のネーム入りのオリジナル腕時計」

ネットワーク情報★ 大手ネットの連絡先が知りたいという質問がよせられているので答えよう。ニフティサーブ☎03-5471-5806／PC-VAN☎03-3454-6906／アスキーネット☎03-3486-9661／日経MIX☎03-5210-8200

MSXフリーソフトウェア大賞の投票方法

●投票用紙の書き方

投票方法の形態は２とおりありますが、用紙の書き方は共通です。今までにあなたが使用したフリーソフトウェアのなかで、大賞にふさわしいと思う作品を選んでください。１人５点の持ち点制としますので、選ぶことができる作品数は１～５作品です。１作品に５点ぜんぶをつけても、２つの作品に３点と２点というように分けても、５点の範囲内なら自由に決定してください。また、それらを選んだ理由もかならず書いてください。なお、本誌で紹介したことがない作品の場合は、その作品の作者名、アップロードされているネット名とそのアクセス番号をかならず添えてください。これはその作品が賞をとったときに、こちらが作者の方に連絡できるようにしてほしいという意味です。

●書き方●

１．作品名　(あなたがつけた点数)(それを選んだ理由)
２．作品名　(あなたがつけた点数)(それを選んだ理由)
：　　：　　　　：　　　　　：
５．作品名　(あなたがつけた点数)(それを選んだ理由)
★持ち点５点なので最高５作品になります
★Mファンが紹介したことのない作品の場合は、続けてその作品の作者名、アップロードされているネット名、そのアクセス番号を書いてください
６．住所・郵便番号・電話番号
７．氏名(カナもふって下さい)
８．年令・職業(学生なら学年)
９．パソコン通信をしている／していない
10．ＭＳＸ使用歴
11．所有しているＭＳＸの機種
12．ＭＳＸ以外に所有しているパソコンがあったら、その機種

●投票方法

以下の２とおりの方法があります。投票先は下の「投票はハガキまたはメールで」に載せたとおりです。

①ハガキで投票する
上に載せた投票用紙の書き方どおりにハガキに書き、ＭＳＸ・ＦＡＮ編集部へ郵送してください

②電子メールで投票する
下記の６ネットのいずれかにＩＤをもっている人は、電子メールで投票することができます。上に載せた投票用紙の書き方どおりに書き、ポストとなるＩＤへ送ってください

●投票受付開始

93年11月８日(この12－１月号の発売と同時です)

●投票受付しめきり

94年１月13日(消印有効。メールの場合はタイムスタンプ有効)

●大賞発表

94年３月８日。本誌３－４月号のパソ通天国コーナーおよびポストとなったネット上において発表。

●大賞選定方法

投票を集計後、もっとも点数の高かった作品を大賞に決定。

●投票参加プレゼントについて

投票者(ハガキやメールを問わず)のなかから抽選で200名に各メーカーからのグッズを差し上げます。グッズの内容は、テレカ、メモ帳、絆創膏、ＦＤケース、シールセットなどMファンからのものも含めるといろいろありますが、プレゼント内容の選択についてはこちらにまかせてください。

●投票にあたっての注意点

①重複投票は認めません。
②持ち点５点より多い点数や少ない点数の場合は無効となります。
③自分の作品を選ぶことも認めます。
④パソ通天国で紹介したことがない作品を投票するときは、かならずその作者名、アップロードされているネット名、そのネットのアクセス番号(連絡先でも可)を書いてください。
⑤投票は、用紙の書き方のとおり、あなたの住所等をかならず書いてください。投票参加プレゼントが当たっても宛先がわからないと送ることができません。
⑥ポストとなるネットのＩＤには投票以外は送らないでください。質問等はMファンへ送ってください。

●フリーソフトウェアの入手方法

フリーソフトウェアはパソコン通信をすることによって、手に入れることができます。これを機会にぜひ、パソコン通信を始めることをおすすめします。それが不可能な場合は、パソコン通信をしているお友達を探してお願いをしてみるのも１つの方法です。

投票はハガキまたはメールで

ハガキで投票する場合

【送り先】

〒105
東京都港区新橋4-10-7
徳間書店インターメディア㈱
MSX・FAN編集部
フリーソフトウェア大賞係

メールで投票する場合

【送り先】

以下の6ネットに投票用ポストがあります。

ネット名	ポストのハンドル	ID
あめねっと	AME	VOTE
FALCON-NET	TOMSON	MSXFAN
MARIO-NET	MARIO	MFC
ニフティサーブ	山田貞幸	KFH02572
アスキーネット	マッティー	net80017
ナツメネット	づめ太	NAT26156

草ネット情報★ 投票を受け付けている３つの草ネットのアクセス番号を紹介する。あめねっと：03-3752-5316／FALCON-NET：03-3403-2649／MARIO-NET：0427-95-6877　※それぞれ24時間開局している。

大賞を決定するのはみなさんです
MSXフリーソフトウェア大賞開催!!

主催 MSX・FAN

パソ通天国 PASOTEN

MSX・FANに収録されたフリーソフトウェアを振り返って

パソ天ではフリーソフトウェアを91年10月号からは本誌だけではなく、付録ディスクにも収録して紹介してきた。この号はMファンに付録ディスクが付くようになった記念すべき号なのだ。今回はあらためて、今までにどのくらいのフリーソフトウェアを紹介したのか数えてみた。この12ー1月号の分を含めて23回分の付録ディスクに収録したけど、紹介したフリーソフトウェアの数は、なんと47作品にもなる。これらのなかには、バージョンアップによってふたたび収録した作品もあるのだ。現在パソ通で出回っているフリーソフトウェアは、何百という数にものぼる。Mファンが今までに紹介してきたものは、ほんの一部にすぎないわけだ。ふつうだったらパソ通でしか手に入れることができないフリーソフトウェアを、付録ディスクに収録という形で、通信をしていない読者にも使用することができたのは、作者のご厚意によるものだということをどうか忘れないでほしい。

とりあえず現在Mファンのバックナンバーとして手に入れることができるフリーソフトウェアのみを一覧にしたのが下の表だ。今年はけっこうかたよったジャンルに集中してしまったと少し反省をしているが、どれもすばらしいものばかりで、みんなの反応には手応えがあったのだ。今ほかのハードのフリーソフトウェアは、次々とディスク本になって売られているので、通信をしていない人でも手に入れることができるようになった。だが、残念ながらMSXにはない。我がMファンだけなのだ。

【今年1年間に紹介したフリーソフトウェア】

月	作品名	作者名	種 類	ちょっとコメント
10−11	パネルちゃん 未沙ローダ	FRS 鯛焼き	ゲーム/DOS 画像/DOS	コンピュータ対戦、2人対戦のできるゲームと、常駐型アニメーションのデータ「未沙ちゃんファイル」をMSX上で鑑賞するためのソフト。
8−9	JLD. COM	青河	画像/DOS	世界標準のJPEGフォーマットのCGをMSXで表示するソフト。
6−7	MGSCNV GAZE	Ain OUTSIDE	音楽/DOS 画像/DOS	バージョン2のMGSデータをバージョン3用に変換するソフトと、流行のRDSをMSX上で簡単に作成できるソフト。
4−5	MGSEL MSP MGSDRV MGSC MGSF	Ain Ain Ain Ain サイバラ	音楽/DOS 音楽/DOS2 音楽/DOS 音楽/DOS 音楽/DOS	PSG、SCC、FM音源を使用し、最大17音までを同時に演奏することができる音楽ソフト、「MGSシリーズ」のソフトのセット。バージョン3になりドライバとプレイヤーがそれぞれ独立した。プレイヤー、DOS2用プレイヤー、ドライバ、MMLデータのコンパイラ。演奏用ディレクトリファイルを作成するソフト。
3	Performer OPX OPLLdriver	ゆじ Ring	音楽/DOS 音楽/DOS	PSGとFM音源を使用した音楽ソフト「OPXシリーズ」の、プレイヤーとドライバ。BASIC上で簡単にデータ作成ができる。
2	XLDローダ	青河	画像/DOS2	XLDフォーマットのCGをMSXで表示するソフト。
1	RAETERM	RAELIAN	通信/DOS	わかりやすい作りで、初心者にも簡単に使用することが出来る通信ソフト。

便利でおもしろい作品をさらに紹介

さてここでは、上の表で紹介した以外のフリーソフトウェアをさらに紹介しよう。いちおう、ひととおりのジャンルを網羅しているつもりだ。それでも、パソ通で出回っているフリーソフトウェア数からすれば、まだまだほんの一部だけど、こういう機会だから一気に紹介できるってもんだ。

では始めにデータの互換性に役だつタイプ。たとえば、ほかのパソコンで作られたCGをMSXで見たいときはどうしたらいい? 同じファイルタイプなら何も問題はないけれど、問題があるから作ったフリーソフトウェアがあるのだ。MAGローダやJPEGローダなどはそのなかでも有名。

つぎはただひたすらみんなに親しまれたゲーム。Mファンにはファンダムがあるけど、パソ通の世界にも傑作は多い。前号で収録した『パネルちゃん』もそのひとつだ。

また、MSXの使用環境を整備するさまざまなユーティリティもフリーソフトウェアには豊富だ。Mファンの付録ディスクでいつもお世話になっている、アーカイバ『PMEXT』(ぺぱあみんと☆すたあ氏作)は、その代表格だ。ざっといっただけでもこれだけあるので、あとは下の表と解説を見てね。

作品名	作者名	種 類	ちょっと解説
ADPCM	Kyoda	ユーティリティ/DOS	ADPCM形式の音声データを再生するソフト。メモリマッパに対応しており、MSXから声を出すことができる。
ALL ZERO	ひっとまん	ゲーム/BASIC	5×5のマスの中の数字を、縦横1列づつ増減させ、最終的にすべてを0にするというゲーム。
APi Driver	あぴ	音楽/DOS	PSG、FM音源、PCM、MIDIを同時に演奏させる。MMLがNAGDRV準互換なので多少の手直しでNAGDRVのデータを演奏させることもできる。
BLS	青河	画像/DOS	QLD、MAG、MAKI、PIC、MAX、BSAVE形式のフォーマットのCGデータを表示することができ、またテキストビューアとファイラも内蔵している。

フリーソフトウェアとは★ 多くの人に使ってもらうことを目的に無料で提供されているソフトのことをフリーソフトウェアと呼んでいる。最近は「パソ通=フリーソフトウェア」という図式が定着してフリーソフトウェア目当てに通信をはじめる人も多い。そのせいか、使いっぱなしで感想を作者に返さない人が増えてきた。作者にとって使用者の感想は大きな活力なのだ。感想ぐらい書こうね。

作品名	作者名	種類	ちょっと解説
Bomb Sweeper	いーた	ゲーム/View	地雷が隠されているマスをさけて、地雷がないマスをすべてめくる。単純ながらも奥が深いゲーム。
DOS1RAMDISKDRIVER	M&M	デバイスドライバ/DOS1	MSX-DOS1上でメモリマッパ又はVRAM等を使い、RAMディスクを使用することができるようにするソフト。
DSORT	彼方	ユーティリティ/DOS	ファイルの順番を、ファイル名や拡張子ごとに並べかえるソフト。ディスク内のサブディレクトリの管理などに威力を発揮する。
FDD CASHE CONTLOR	TSUYOSHI	デバイスドライバ/DOS	ドライブごとにキャッシュする容量を設定出来るディスクキャッシュ。ゲームの立ち上げの前などにつかうと高速で遊べる。
File Management Tool for MSX(FMTM)	パックマン	ユーティリティ/DOS2	MSX-DOS2用のファイラ。ファイルの圧縮、解凍などを、ずっと高速に行うことができるようになる。
G-FORTH	ガンドウ	言語/DOS	オリジナル言語のコンパイラ。アセンブラとC言語の中間的な存在を目指して作られており、高速な処理が実現できる。
激突/　質並べ	SATICO	ゲーム/BASIC	基本的にはコンピュータ担当の3人と対戦する7並べゲーム。ルールのところどころにアレンジが加えられている。
GRED.)CG	NOAS	画像/View	MSX-View用のグラフィックエディタ。BSAVE形式のほか、MAG型式でのセーブ機能もついている。
LAP	LARK	画像/DOS	SCREEN8~SCREEN12のグラフィックデータを、簡単にアニメーションデータとして動かすことができる。
Luna	ろけっとましん	デバイスドライバ/DOS2	MSX-DOS2専用のディスクキャッシュ。MSX-Viewなどにも対応し、高速で動作も安定している。
mab Term	mab	通信/DOS	モデムカートリッジタイプ、RS-232Cタイプ、RS-232C高速タイプの3種類がある。マクロ機能が充実している。
MAGローダ/セーバ	MERON	画像/DOS	パソコン通信での代表的なフォーマットであるMAGフォーマットのCGを表示し、またBSAVE形式のデータをMAGフォーマットでセーブすることができる。
メイドちゃん	なんゆう, LLP, NOAS	その他/View	MSX-View用の新しい感覚のスクリーンセーバー。PCMを使用していて声も出すこともできる。
MIZETT	いーた	エディタ/View	高機能なマルチテキストエディタ。最大4つのテキストを同時編集でき、機能も豊富でキーボードマクロが使用可能。
もぐら叩き	ひっとまん	ゲーム/BASIC	画面に表示される9匹のモグラを、対応する位置にあるテンキーを使って叩くというゲーム。
PCMPLAY	Funta	ユーティリティ/DOS	ターボRに付属のシステムディスクや、他機種で作成したPCMデータを再生するソフト。セットのPCMRECを使って録音をすることもできる。
PM series	ぺぱあみんと☆すたあ	アーカイバ/DOS	Mファンの付録ディスクでもお世話になっている解凍ツールPMEXTのほか、圧縮、解凍に関するソフトのセット。パソ通をしているユーザーには必須だろう。
RRAMDISK	TSUYOSHI	デバイスドライバ/DOS	MSXをリセットしてもRAMディスクの内容を復活してくれるソフト。RAMディスクを使用中にMSXが突然暴走してしまってもこれがあれば安心。
SHEM	Sherry	ユーティリティ/DOS	DOS上で動く高性能モニタ。MSX-DOSスーパーハンドブックについてきたMON.COMと操作に互換性があり、機能がだいぶ拡張されている。
SiLVy	☆海	画像/DOS	X68000等で作成されるPICフォーマットのCGを表示する。ほかにもいくつかあるPICローダの中でも最速で、機能も充実している。
水龍の宝珠	AMUES.C	その他/DOS	アスキーネット上で、前編、後編あわせて26ヶ月という時間をかけて開発された。絵と音と小説をみごとに調和させた斬新な作品。
砂の嵐	HKN(JR SOFT)	その他/BASIC, View	TVの放送終了後等の砂嵐をMSX上で実現したソフト。BASIC版とMSX-View版があり、View版はスクリンセーバーにもなる。
ザ・はなえ	Sherry	通信/DOS	漢字表示部分を主に高速化し、MSXで高速通信を実現した通信ソフト。コマンドもコマンド入力方式からメニュー選択方式に代わり初心者にはありがたい親切設計。
VF.COM	Hy DE	ビューア/DOS2	1画面30行までの表示を可能にし、1度に多くの文章を見られるようになったテキストビューア。ファイラも装備しており、ディレクトリ間の移動も可能。
Viper	Viper	エディタ/DOS	速さと使い易さにより好評を得たANKマルチテキストエディタ。操作性に若干癖があるが、慣れてしまえばだいじょうぶ。
Zero	Viper	エディタ/DOS	MSXでは唯一の漢字マルチテキストエディタ。ファイラーもついていて最大8つのテキストを同時編集可能。

パソ天プレゼント当選者★

10-11月号の「占い+ニフティサーブ・イントロパック」プレゼントの当選者。菊地透/岩手県、皆川知也/富山県、中村康之/埼玉県、森隆司/大阪府、福良博子/和歌山県。

THE LINKS

新ゲーム『WILD GEESE』が熱い！

ネットワーク多々あれど、MSXユーザーだけしか入れないネットもある。それが日本テレネットのTHE LINKS。総会員数1万人をこえる、MSXだけの大手ネットだ。

そして今、このTHE LINKS内では、新ゲーム『WILD GEESE（ワイルドギース）』でもり上がっている。

このゲームは、パソコン通信を利用したレーシングシミュレーションゲーム。もっとも過酷なラリーレースを毎月1回開催し、全国のみんなと3つのステージを駆け抜け、競う。

プレイヤーは、出場マシンを自分で設定する。2輪、4輪のマシン全5種類の中から選び、それぞれあたえられた数値から

↑レース結果を知らせる「ハウンドプレス」。ステージごとに月3回発行される

↑ハウンドプレスはレース状況を楽しい実況で知らせてくれるのだ

マシンの耐久力や、スピードの増減、トラブル発生時の修理などをふりわけ出場する。あとはホストからのレース結果を待つのである。気の合う仲間とチームをくんで出場したりもでき、ネットワークならではのコミュニケーションゲームといえるね。

HOUND PRESS

順位	ID	ドライバー	タイム(h)
001	2255412	さんちゃん	133.01
002	1013879	Gun-koma	133.03
003	6702278	てぇぶる	135.72
004	6864466	しいの	137.05
005	6864227	クリスティ・レイ	137.56

↑順位表だって見れる。9月のレースではさんちゃんがみごと優勝にかがやいた

↑マシンエディット画面。ここで各パラメータを決めて、LINKSにアップロードすれば出場申請OK

THE LINKSに入会しよう!!

MSXを持っていれば、だれでも入会できるTHE LINKS。他機種では入れないネットだから、ここはMSXユーザーだけが集まる場所なのだ。ちょっと興味を持った人や、入会してみたいという人は、まずフリーダイヤルかハガキで下記に連絡しよう。入会資料を送ってくれるぞ。

〒604 京都市中京区烏丸通御池下る リクルートビル8F 日本テレネット（株） THE LINKS事務局

☎ 0120－251－063

パソ通 山あり谷あり

モモブト象さん編

オイラがモモ象だ。パソコン通信を始めて数か月のオイラの体験談を話せ、という。笑うに笑えない話ならゴロゴロあるけどねぇ…。ま、恥をさらしましょ。ちなみにオイラが加入しているのはニフティサーブ。それを前提で読んでほしい。あとオイラはパソコン音痴ということをつけ加えておこう。

あぁ「回線は切断されました」

モデム購入後、数々の苦難を乗り越えてフォーラムに入会する気になったオイラ。入会したのはダイビングのフォーラム。趣味でスクーバ・ダイビングをやっているオイラは、もともとこのダイビングの情報が得たいからパソコン通信を始めたのだ。で、入会したらみんな自己紹介をしている、ってんで「やってみるかぁ」ということになった。最初なので慎重にいこう、と思ったので時間をかけて書き込むことにした。そしてある程度書き込んだところで「ちょっと修正」と、あるキーに触れた。次の瞬間「回線は切断されました」のメッセージが…。も一、頭の中は真っ白。そして「ホストコンピュータを壊しちゃったらどうしよう（本当はそんなにヤワじゃない、と思う）」とか「出入り禁止になったらどうしよう」なんて考えがグルグル。そこでオイラはすなおに状況を説明してあやまることにした。「ただあやまるよりオチャメ心を混ぜよう」と思い、再度アクセスして「わーっ、すいませーん…」という書き出しであやまってから「続き」を書き込んだ。で、登録したあと、どんな具合か見てみた。すると、登録されてるのよ「わーっ、すいませーん…」ってところから。そう、前半は回線を切ったから登録されてないわけ。「自己紹介でいきなりあやまるヤツがどこにいるんだよ…」とポツリひとこと。即座に「普通の方法で回線を切断」して寝てしまったのはいうまでもない。

【教訓】ソフトやネットのコマンドは最低限の使用法を理解しよう。そのためにも、できればパソコン通信に詳しい人をみつけておきたい。

あ、別にオイラは通信にコリてないよ。最近ちょっとは進歩したし、ほとんどROMだから……。

←オイラの愛機PC98RX。MSXではないけどやることは別に違いはない。熊の下にあるのがモデム。Orcの薦めで購入したアイワ製

フリーソフトウェア・ライブラリー

今回紹介するこの『水龍の宝珠〜Terna Syd Wordragon〜・前編』は、ファイル4本でひとつのソフトになっている。内容は、コンピュータで読む小説のようなもの。グラフィックと小説と音楽を鑑賞するソフトだ。

前編というからにはとうぜん後編もあるのだが、ディスクの容量が足りなくて今回はパスしてしまった。みんなの「後編も見たい！」という声が多ければ後編も収録させてもらえることだろう。感想の手紙を編集部までよろしく！

◉今回のフリーソフトウェア	
水龍の宝珠・前編	TSW.PMA
	TSWBTA.PMA
	TSWOPX.PMA
	TSWTXT.PMA
	by AMUSE.C

水龍の宝珠・前編 by AMUSE.C

起動コマンド
A>TSW［リターン］

このソフトは、AMUSE.C（発起人の、ゆじ氏をリーダーとする、アスキーネット会員による『水龍の宝珠』制作者グループ）によって、18か月という長い時間をかけて開発された大作だ。前編のスタッフは、以下のとおり。

ストーリー、タイトル：KOH／グラフィック：KIKI、RAM、てった／ミュージック：ゆじ、Ring（OPLLdriver提供）、ふかまーち、大道芸人／PCMサンプリング：捨丸／企画、構成、監督、メインプログラムほか：ゆじ

以上の9人のほか、制作協力としてSunyMoon、師匠、くろき・ま、☆彡SPT−HACK（敬称略）の4人の、合計13人の協力によって完成した。

MSX2／2+以降、VRAM128Kの機種に対応で、FM音源と漢字ROM（できれば第2水準まで）が必要だ。ただし漢字ROMがなくてもグラフィックと音楽を鑑賞することはできる。

↑プロローグ的に始まるシーン1のあとで表示されるタイトル画面。この後、制作スタッフの紹介がある

4本の圧縮ファイルを、MSX−DOSの同じディスク内に解凍し、プロンプトから**A>TSW［リターン］**で起動する。また、以下のオプションをつけることができる。

／SO：シーン0から開始する。シーンは1から10まである。

／p：文章の表示が、スクロールではなくページ単位に表示するようになる。

／f：文章の表示を行わない（漢字ROMがない機種ではこのオプションをつけ、**A>TSW ／f［リターン］**として起動するといい）。

起動後は、基本的にはながめているだけで良いが、ESCキーで中断してDOSにもどることができる。STOPキーで一時中断。カーソルキーの左でひとつ前のシーン、右で次のシーンへ移る。また、カーソルキーの上でメッセージスクロールの一時停止、下でメッセージの早送りができる。

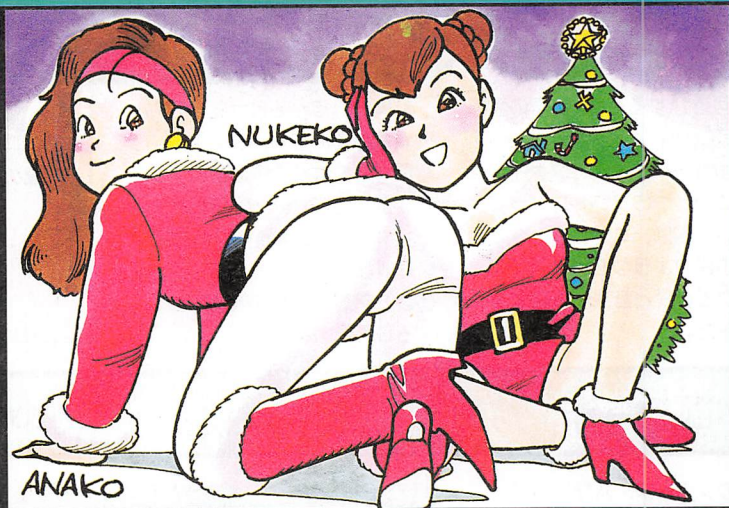
メッセージのスクロールはけっこう早いので、読むだけでもわりとたいへん。1度目は物語を楽しみ、2度目で音楽をゆっくり楽しもう。

←シーン2からは、このような画面構成になる。モノトーンのグラフィックをバックに音楽を伴って物語が展開する。スクロールについていけなくなったら上キー

ドキュメントの読み方★ フリーソフトウェアには本体とは別に「DOC」という拡張子のファイルが付属している。これはドキュメントと呼ばれ、使い方などが書かれているのだ。漢字BASICのある機種なら以下のようにTYPEコマンドを使えば表示することができる。①BASIC②CALL KANJI③CALL SYSTEM④MODE 80⑤TYPE ファイル名

CONTENTS

今回のプレゼント

今回のプレゼントは、ブランクディスク3枚を新居智之に。なぜか『ぷよぷよ』のボールを小泉正人に。賞金は木実、N、天沼岳久、岡部貴一、TaroII、田口博規、十兵衛マスターにおくられる。

ゲームのぞき穴

ゲームのウル技を紹介していくコーナー。ウル技を知りたいゲームのリクエストも受け付けるよ。

今回は、前号の「通り抜けできます」で紹介すると予告してしまった『サイオブレード』の迷路の紹介。あと8―9月号付録ディスクの『魔法使いウィズ』における ウル技に、確認できないものが発見された。読者のくわしい実態を教えてくれ。

ウワサの真偽

『WIZ』の無敵

☆8―9月号の付録ディスク版『魔法使いウィズ』のウル技の投稿のうち編集部で確認できないものがいくつかあった。そこでとりあえずやりかたを掲載するので、できた人は教えてね。

①無敵&ラウンドセレクト。付録ディスクからウィズを立ち上げ、1番はじめのタイトル画面の表示中に、ポート1にさしたコントローラの十字キーの右を押す。すると画面左上に「M」の表示が出て無敵になる。さらにこのあと、コントローラのBを押せば「M」の横に数字が表示され、Bを押していけば数字が変わってラウンドセレクトとなる。

②タイトル画面でキーボードの1・5・0を押しながら始めると、多くの残り人数と魔法をすべて持った状態で始まる。

☆くれぐれもROM版でなく付録版で確認してね。

サイオブレード

☆これはもともと6―7月号の「通り抜けできます」で募集した質問なのだが、投稿がなかったので編集部の手により回答することにした。

これは地上編のクライマックス、拉致された博士を救い出すシーンで登場する、研究所のマップである。3D迷路になっているうえに、余りに広大なこのマップ。行き止まりは少ないのに、敵に遭遇しているうちに気が滅入ってくる。このマップを見れば、あとは「DISTANCE」を見ながら、北西に向かって進んでいればOKだ。

実はこの博士の位置は3平方の定理を使うことによって特定できるのだけれど、公式が面倒なのでここではははぶくね。

ともかくYADAYOが精根込めて塗ったマップを見てくれ。

通り抜けできます

ゲームでツマってサジを投げたらQ係へ。私知ってる、という人は封書ではなくハガキにてA係へ。正しい解答ならばA採用者に賞金が支払われる。

今回は募集ゲームが多かった。さらに4ー5月号で募集していた『大打撃』にも応募があってページがハガキで埋まってしまった。「あじのわたしにきくか」はまた今度ということで。

夢幻戦士ヴァリスII

Q アクト6の攻略法を教えてください。

A 神奈川県・朱実

ヴァリスII ACT6の攻略法 '93年・8~9月号

⇦このゲームには、隠しコマンドなどは存在しないみたい

ぷよぷよ

Q ミッション24が解けません。できればその先も。

A 岡山県・N

⇧ホントはタテ書きで投稿してほしかったところだが、一番簡潔でわかりやすいので採用

さらに…

⇨新潟県の小泉正人が、たのみもしない52面の解法を投稿してきた。「ぷよ球」あげよう

ゼロ・第4のユニット4

Q キーネルソンの疑いが晴れたあとが進まない。

A 群馬県・天沼岳久

8-9月号の『ゼロ・第4のユニット4』の答え
字が汚くてすみません!
このあとエディシア・ウェービンの所にいって「聞く」「相手の話」をした後「使う」「ハンドガン」をしてみましょう…すると…バトルモードにならないで銃の扱いについての話が聞けます。
そのあと「聞く」「相手の話」を数回くり返して銃をもらう――ここでウェービンが1挺もってないことがわかります。

このあとピエルパジニコフの所にいって「聞く」「事件について」でキーネルソンとウェービンが白だということを告げます。そして「相手の話」をしたあとロンサンウィーの所に行ってみてください。

⇦こういう、上手な色使いのハガキは即採用。みならおう

妖怪屋敷

Q 1面のボス、ナマ首が倒せません。

A 広島県・TaraoII

⇦応募した誰もが、1面ボスを最強といっているみたい

刑事大打撃

Q リュウガカイの本部で組長に勝てない。

A 群馬県・岡部貴一

刑事大打撃 (2月号〜)
―社長令嬢誘拐事件―
リュウガカイの本部に乗りこんで、1歩前に進み赤の親分のヤツの所でビタミンざい(1個)、リサのあい(2回)を全て使い赤の親分を倒す。そして右に向き、赤の親分→黄の親分→黒の親分→青の日本刀→黒のナイフ→青ナイフ→赤の親分を直進しながら倒す。そしたら左に向き赤の親分→黄の親分→赤の日本刀→青の日本刀→赤の銃→赤のナイフ→赤の銃を直進しながら倒すと組長がでてくる。組長に銃を3回当てると勝てる。
下手な字でごめん

⇦ガイル頭の大打撃は「龍の花園」にもゲスト出演している

トリトーン

Q ビッグドラゴンのところへ行けません。

A 福岡県・田口博規

トリトーン (MSX ROM)(8・9月)
A 何しろ2年間していないので少々記憶があいまいですがこれでいけるはずです。
P.S. きたなくてすみません

⇦4-5月号で質問してきた彼が今回は答える立場に

ファンタジーIII

Q やみの城へ行くことができません。「Dark Key」は取りました。それから「Gem of Lt」は何か意味があるのでしょうか？　ちなみにスコアは85です。

A 千葉県・十兵衛マスター

8-9月号「ファンタジーIII」の答え No.1
Gem of Ltを持っているということは、光の城へはもう行ったと思います。その時、ライトフェアリーが「闇の城は光の城の正反対に位置する」と教えてくれたはずです。つまり、クロノスの屋敷で光のブレーンへ行った時と正反対のボタン「C2ー」と押してから、レバーを引き外へ出ると、そこは闇のブレーンのはずです。もちろん、ここに闇の城があるわけで、闇の城では3つの意味不明なメッセージが見つかるので、ちゃんと並びかえてみましょう。ニカデモスからのメッセージとなるので、そのメッセージ通り、ワンドを使うとニカデモスのいる地下世界へ行けます。後はニカデモスの要塞へ行き、奴を倒すのみ。対決前に「Summoning」でウッド卿を呼び出すのを忘れないように。(Summoningの呪文を覚えてない場合は、1ー4の地下墓地の老人が教えてくれます。) No.2へつづく

No.2
ちなみに、君の側にいるウッド卿を倒すと、(超強い、ニカデモス以上)立派なブラックロードになれますよ。(後悔するよ)
また他の質問の、Gem of Ltはファンタジーシリーズによくある宝石の類なので、売って換金するぐらいの品物です。(99分)
スコアについては、前作のWand of Nikademusを持つキャラを転送した場合101、直から始めた場合100まで上がりますが、あまり関係ないでしょう。(ニカデモスを倒してなくても、101まで上がりますから)
Q. マイト&マジックBookIIの呪法使いの、ブクスクエストの謎が解けません。アルファベットと数字を並べるほうはわかったけど、もう片方のアルファベットと数字を見つけるほうがわからないのです。
誰か、助けてください。　by 十兵衛マスター

⇧彼も答えの下に質問を載せてきた。あまり感心できないので別のハガキで出してほしい。とりあえず今回は回答を募集する

教えてください

Q 『波動の標的』で第5章のメリム川で上陸できません。うろうろしているうちに弾薬がなくなってしまいます。
（福岡県／桑名雅人・21歳）

Q 『あーくしゅ』で最空が誰か、どこにいるのか、どうやったら依頼できるのかわかりません。
（千葉県／？村？太・14歳）
☆あじは『ルーシャオの冒険』（1回目）に、このゲームのCGを参考にしたらしいぞ。

Q 『ディーヴァ・アスラの血流』の詰めのところで迷っています。敵惑星をマトゥラーだけにし、惑星戦で攻略したのですが、ガンマ3をくれるというア・ミターバは現れず、バッドエンドになってしまいました。シヴァ・ルドラをナーサティアに追い出す方法を教えてください。新型OM砲は手に入れてます。
（埼玉県／中村有吾・？歳）
☆これはMSX1版だよ。

Q 『ルパン三世・カリオストロの城』のステージ7でつまっています。金・銀の2つの指輪が見つからないのです。ちなみに持っているアイテムは発光弾、斬鉄剣、ワイヤーつき糸巻きなどです。（岩手県／送球同好会元部長・18歳）
☆右上の『M&MII』もよろしく。今回の回答ハガキは12月8日までに投稿しておくれ。

新コーナータイトル未定

10ー11月号のお話　十字軍担当のYADAYOだ。前号についてちょいと気になる誤解があったのでこの場を借りて報告する。まず「桃色図鑑」。MSXが元祖のゲーム特集をやったんだけれど、「ボンバーマン」が入ってないとの指摘が多かった。このゲームは、今は亡きシャープのX1で1983年に発売されたもので（当時のタイトル名は『爆弾男』）、当時まだMSXというハードは存在していない。あと、なぜか好評だった？『ルーシャオの冒険①』のエンディングについて。少女リンが死んでしまうのが正しいオチと思っている人が結構いた。リンが助かってもハッピーエンドは選べるよ。

新コーナー タイトル未定

コンピュータとしてのMSX タミヤ・モデラーズギャラリーにいってきました。ミニ四駆のスピード測定用にMSXが使われてましたよ。係の人が「"コンピュータ"が測定します」っていうのがよかった。見ると、サンヨーのWAVY70FDと松下のA1-Fが2つのコースでそれぞれ活躍していた。がんばれ"コンピュータ"!!（大阪府／ジャンク市がよかったイベント王西川・?歳）☆『ウゴウゴルーガ』の音調整に使われているらしいMSXは、こんなところでも活躍していた。あなたの町でも探してみよう。ところで秋葉原にある某電器店では、A1-GTの店頭デモ用のソフトとして、ずーっと『グラディウス2』をデモっている。ターボRの機能っていったい……。

MSXファン ★コミュニケーション・ランド★ Vol.4
COMMUNICATION LAND

耳をかすめる風にのって冬の声が聴こえる。こんな季節はふたりで丘に登ろう。きっと満天の空に輝く星の美しさで寒さを忘れるはず。ささや

みんなの投稿がなければ当コーナーは存在しない。これからも応援よろしく！

ところでコミュランのしめ切りというのは発売した月の20日には編集部へハガキが届いてなければいけないのだ。これは次号の作業がその日の付近に始まるからだ。「ガマック！（仮称）」は入力の作業があるため、しめ切りには厳しいよ。ほかの投稿と違って次号送りにはしないので注意してくれ。

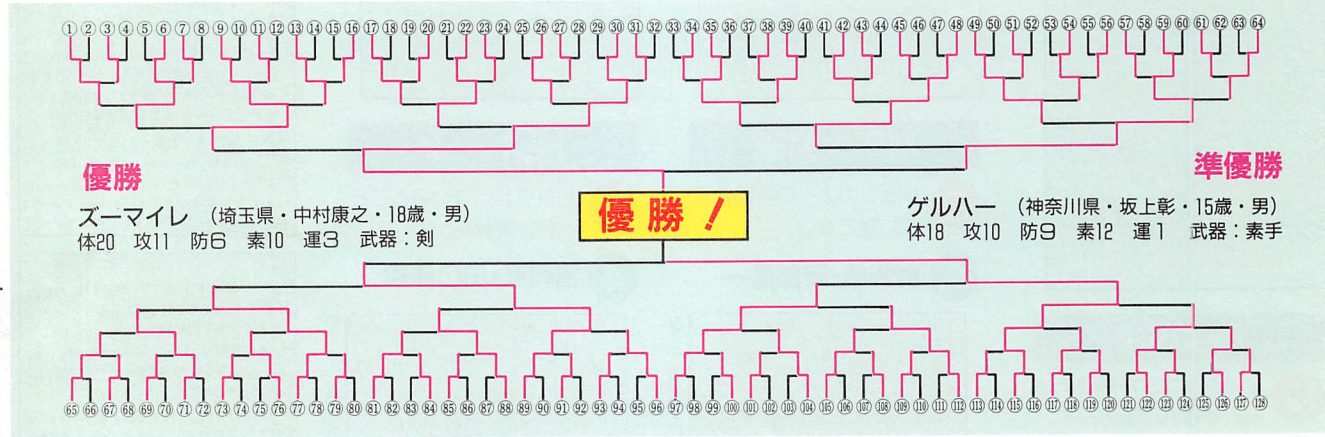
「ガマック！（仮称）」への応募が一気に増えてびっくり仰天。今回からキャラの名前も掲載する。イラストは常連が実力を発揮したという感じ。アレにひとことはタケルで再販したソフトの紹介をすることにした。

第3回読者参加企画 対戦型トーナメントゲーム ガマック！（仮称）

応募総数439通。うち無効票は48通。しめ切りを過ぎたものがほとんど。記入漏れが前回より多かった。

例によって予選を行い128名のトーナメント出場者を決定した。優勝した中村康之くんは予選で1度は負け、最終予選で勝ち上がってきた根性者。前回3位の藤掛貴由くんが今回も3位と健闘したが、ID取得者でもそうかんたんには勝たせてはもらえないのだ。彼以外は全員初入賞。右のパラメータは3位〜5位に入った人のものだ。先頭の番号はトーナメント出場枠のもの。これで少しは参考になるかな。

59	体15攻13防9素16運0	素手
90	体12攻14防13素11運0	剣
9	体15攻10防9素15運1	剣
48	体18攻15防12素5運0	素手
78	体15攻8防9素18運0	素手
97	体13攻13防10素14運0	剣

トーナメント進出者

順位	住所	オーナー	キャラ名	No.
1	埼玉	中村康之	ズーマイレ	30
2	神奈川	坂上彰	ゲルハー	115
3	石川	藤掛貴由	田渕勝弘	59
3	東京	中園義和	薬師はにまる	90
5	東京	島野祐一	フレデラント	9
5	和歌山	塩見友彦	ウンモ星人	48
5	千葉	中村佳央	UP02	78
5	大阪	宅野和人	高石喜和	97
9	静岡	鈴木英輔	ノーマクサラマ〜	6
9	北海道	宮本淳	カザス	22
9	北海道	斉藤健	さばの味噌煮	35
9	東京	佐久間恵美子	リディス	49
9	兵庫	岩切秀	伝説の勇者ろっく	71
9	福島	佐藤尚樹	肛門小僧	88
9	東京	山崎幸生	ミニマニム	112
9	千葉	植村雄太	モテネー	122
17	岐阜	田辺正人	エクセリオン	1
17	島根	長廻泰則	MAAndYN	13
17	福岡	小池博	高村光良	17
17	新潟	三本洋平	グライフ・ネッツ	26
17	東京	中園宏明	ラクト=アイス	39
17	東京	川平修	ノンブル	42
17	埼玉	竹下哲朗	レイズナー	54
17	秋田	藤井宣春	ズッコン	64
17	宮城	森雅洋	ルシファー	65
17	神奈川	安藤一紀	アルベール・サ〜	76
17	千葉	守田淳平	エルンハイム・〜	81
17	広島	神田里志	かんたろ	95
17	新潟	石栗康弘	ウンモ君	104
17	石川	橋湯裕	ラリッタ人	105
17	広島	越智大作	ふみchan	117
17	長野	小口朋幸	ニュクス・フォ〜	126

順位	住所	オーナー	キャラ名	No.
33	埼玉	分根亨	かきくけ	3
33	長崎	川上耕治	K²PartII	7
33	愛媛	内升大介	ポー	11
33	神奈川	肥田和也	パールライス	16
33	北海道	石井政広	シェラザード	20
33	兵庫	波多野秀哉	こなくそ魔人	23
33	神奈川	古澤和美	K.マクドナルド	27
33	大阪	笹田雅之	ウッキー	31
33	埼玉	高田英和	レストゥーン	34
33	大阪	小峰正幸	ホシダー3号	38
33	静岡	水谷健一	漢字2級	43
33	和歌山	前田祐志	ぽち	45
33	京都	松村智和	スクラム	51
33	京都	岡本治	佐藤俊雄	56
33	岐阜	田辺哲平	へべれけ	57
33	京都	竹内啓太	お魚	61
33	岐阜	宮前篤史	ジイ	67
33	福岡	諌山貴由	カンパニー	69
33	埼玉	降旗俊作	ディール	73
33	埼玉	斉藤邦彦	ガウチ	79
33	北海道	佐々木裕	サイクロプス	83
33	大阪	塚元広	ファンナ=K=〜	85
33	千葉	志村勇樹	エヌブイ37号	91
33	兵庫	定本賢悟	斬影輝麟	93
33	東京	鹿島康一	エクセレント	100
33	鹿児島	本村和雪	パール・ピンク〜	101
33	愛知	大鹿亨	ピロリロリン	108
33	大阪	高井真也	ハンドマン	109
33	愛知	杉原章久	魔法使いナシアン	114
33	奈良	後藤友嗣	鉄の意志	119
33	岐阜	加藤俊之	ピート・サンプ〜	123
33	大阪	太田雅貴	吉田のおかん	127

順位	住所	オーナー	キャラ名	No.
65	埼玉	菅原克也	エルサーラ・ス〜	2
65	東京	内藤啓一	夢月	4
65	山形	佐藤守	画家志望男	5
65	千葉	山崎久	ソドス	8
65	広島	本山友則	かもめいる二世	10
65	兵庫	長谷川誠	ピヨピー	12
65	新潟	高橋哲也	地球一号機	14
65	新潟	滝沢貴政	シンディー・山本	15
65	新潟	小林義昌	YOCHAN	18
65	北海道	斉藤太郎	フォルクレス	19
65	福岡	古江俊明	重曹歩兵	21
65	福岡	桑野好史	窒素肥料	24
65	宮城	佐藤勘太郎	アーサー・シーン	25
65	愛知	森田宏隆	ボブ	28
65	佐賀	山口祐規	??	29
65	香川	横山宏行	レクイエム	32
65	香川	秋山雄治	アルティック〜	33
65	埼玉	太田真二	大出和夫	36
65	北海道	村守望	リズ・シー	37
65	青森	堀米克彦	のんじろう	40
65	奈良	岡本武史	大和	41
65	広島	丸亀稔生	ブリジットウルフ	44
65	滋賀	東執基	桐原羅賢	46
65	岐阜	下野正太郎	リック・デッカ〜	47
65	愛知	山下厚志	ぶそうのとほほ	50
65	東京	山田和俊	チューピー	52
65	神奈川	疋田猛	ドドゲノフ	53
65	東京	吉岡宏之	レイク・リランド	55
65	京都	福森陽一	ミューティカ〜	58
65	埼玉	大野幸一	キャミィ	60
65	福岡	猿木重文	鉄1号	62
65	静岡	遠藤匡則	イリス=クレスト	63

順位	住所	オーナー	キャラ名	No.
65	三重	井上圭一郎	ざるそんばン	66
65	大阪	宮本慶一郎	サカイマン1号	68
65	岩手	佐々木賢也	バタバタ	70
65	青森	秋元孝之	紅のルフィア	72
65	大阪	古高信子	キチェフ	74
65	和歌山	玉置直人	キャプテンナオト	75
65	千葉	鈴木道隆	不透明人間	77
65	新潟	川上猛嗣	マカロニ	80
65	福島	橋本洋	イクラチャン	82
65	東京	牧野礼二	小野田千手平八郎	84
65	広島	新家了訪	Mu〜くん	86
65	東京	高橋正実	世界征服兄弟・弟	87
65	福岡	森岡賢	SOFT BA〜	89
65	東京	吉岡淳	よっしー	92
65	岡山	西山修士	嵐土	94
65	大阪	四方雅仁	マーサ	96
65	岐阜	亀山忍	スーパージャン〜	98
65	大阪	三宅宏樹	ストーンゴーレム	99
65	熊本	今田功	いちゃお	102
65	福岡	太田雅之	しんかいぎょくん	103
65	神奈川	瀬川誠実	カイト・レイアス	106
65	福島	小笠原和裕	橋本ヒロシ	107
65	茨城	加科貴志	アントラー	110
65	愛知	荻野尚規	クリック・ラウ	111
65	山梨	斉藤創也	青龍丸	113
65	千葉	島幸司	なみっく	116
65	愛知	山田洋平	クイック・ラッカ	118
65	東京	佐久間政和	ぴゅう太	120
65	大分	安本和平	龍だよ♡	121
65	岡山	池田和麿	MARO	124
65	宮城	浅野慎一	コイル	125
65	神奈川	吉田直子	おだぬき	128

ピックアップガマック!

IDについて説明不足な点があったので、詳しく説明をしたいと思います。多少変更したところもありますので、注意してください。

●取得したIDは以後、永久に使用することができ、複数取得した場合はすべてのIDをハガキに明記し、そのボーナスポイントを加算して使用することができる。ただし、作れるキャラはひとり1キャラだけ。

以上のように変更をしました。

↑メスのケンタウロスはなかなかかわいいね(大阪／竹村宗典・18歳・男)

ほかの事項は同じです。また、それ以外の変更事項がありますので書いておきます。

●オーナーの名前を次回からペンネームでも受け付ける。ただし、スペースの都合上6文字以内とする。同様にキャラの名前は8文字までとする。どちらとも英文、特殊な文字、意味不明な文字は使用しないこと。これを守ってない場合、オーナー名は本名、キャラ名は省略して掲載する。掲載しない場合もある。ペンネームは変更しないこと。また、確認のため本名は必ず明記すること。

↑女性キャラのオーナーが多い。プリメの影響か?(東京／山下滋宏・21歳・男)

大　会　内　容

「ガマック!(仮称)」とは読者から送ってもらったパラメータをもとに、編集部で作ったプログラムで対戦し、どちらかの体力がゼロになるまで勝負するトーナメントゲームのことである。

●今回の決勝はたった1分で勝負がついてしまった。坂上くんのゲルハーが先制し、中村くんのズーマイレにダメージを与える。すかさずズーマイレも反撃。この攻撃がクリティカルヒット! ゲルハーに多大なダメージを与えた。ゲルハーも反撃を試みたが、ズーマイレにかわされ、逆にズーマイレの攻撃は確実にゲルハーをとらえ、勝負はついた。あっさりと勝負がついてしまったが、このような勝負はめずらしいわけではない。いつも決勝しか紹介できないのだが、予選やトーナメントでは一瞬にして勝負がつくことが多い。

■ライセンスIDの発行

取得したIDは以後、永久に使用することができ、以後ID所有者は基本値50にボーナスポイントを加算した値でキャラを作れるようになる。複数取得した場合はすべてのIDをハガキに明記し、そのボーナスポイントを加算して使用することができる。ただし、作れるキャラはひとり1キャラだけ。ボーナスポイントは1位・5P、2位・4P、3位・3P、5位・2P、9位・1P：17位以下はなし。IDはG121のあとに順位、番号をつければよい。例：1位の中村くんはG1210130。3位の藤掛くんなら今回のG1210359と前回のG1110364という具合だ。

■大会規定

①決勝トーナメント出場者128名を決めるのも対戦。例：300人の参加者がいたら、ランダム対戦で150人にし、次の対戦で75人にする。まず75人が決定。負けた75人で対戦をする、というようにハンパはシードしながら最後の1人まで対戦を繰り返し、決勝トーナメント出場者を決定する。

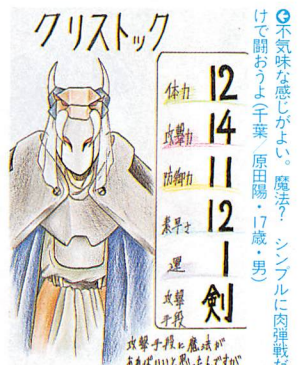
②参加者は1人につき1キャラしか応募してはいけない。

③IDがある人は必ず書くこと。書いてない場合で、基本値50を上回る場合は無効とする。

■参加方法

基本値50を体力・攻撃力・防御力・素早さ・運のパラメータにふりわける。この順で書くように。体力だけは最低1にすること。攻撃特性を変える攻撃手段は命中率アップ・攻撃力ダウンの素手、その正反対の斧、中間特性の剣からひとつ選ぶ。パラメータと攻撃手段、キャラの名前をわかりやすく必ずハガキに書き、「ガマック!(仮称)」係まで送ること。しめ切りをすぎたら無効。

↑ついに最終形態までできたか。防御力がネックになった(大阪／久保俊之・19歳・男)

↑不気味な感じがよい。魔法? シンプルに肉弾戦だけで闘おうよ(千葉／原田陽・17歳・男)

ここからこちらが作業をスムーズに進めるために守ってほしい事項を書きます。

●ハガキは、きちんときれいにわりやすく書くこと。読めないほどひどい場合は無効票にする。今回かなり多かったので、注意してほしい。パラメータを書く順番も変えないこと。

ぜひ守ってくださいね。

現在、賞品をどうするか検討中です。ボーナスポイントに応じてプレゼントに差をつけるかどうか悩んでいるところです。

みなさん、しめ切りを守ってドシドシ応募してください。

↑孤独なファイターという感じがして、妙にかわいい(東京／藤岡教広・21歳・男)

↑今回の「みやすいで賞」。名前が笑わせてくれる(神奈川／須田浩友・17歳・男)

新コーナー1 タイトル未定

給食のぞき穴　あまりいないと思いますが、Mファンを読んでいる小学生で、給食がなかなか食べられない人に教えます。パンを固く握りしめて小さくしてから食べるとはやく食べられます。また、パンを半分にちぎってその切り口のほうを鼻につけて息を吸うと、ブランデーのような香りがします。(大阪府／宇野和人・16歳)☆ところで投稿してくれた彼は、毎回このコーナーあてに何枚もハガキを送ってくれる(でも何もあげないが)。それとは裏腹に今回集計したこのコーナーあての投稿数は9人(うぅっ)。山形県の伊藤よ、質が落ちたとかお嘆きのようだが、それでもキミが載らないのはただ単純に内容が面白くないからだと思うぞ。おはこんの後を継げるような、名・常連を期待する。

もうちょっと

アレにひとこと(タケルの再販ソフト紹介)&イラストコーナー(お題「冬」)

うまいものはもちろんのこと、危険なものからふざけたものまでバラエティーに富んだイラストコーナー。これで常連がいっきに投稿してきたらどうなるんだろう? 冬というお題を見事に無視した(?)ギャグイラストはぜんぜんOK。つい笑ってしまったものは即採用だ。でも、お題を完全に無視しないでね。そればっかりだと意味が無くなっちゃうからさ。

今回から欄外には採用までもうチョットという作品を掲載することにした。このまま埋もれさせるには惜しいからね。ただし、ポイントはナシだよ。

アレにひとことは、最近タケルで再販が決まった人気ゲームの紹介をひとこと書いてみた。どのゲームを紹介してほしいとかの要望があったらいってくれ。もちろん、タケルで再販が決まったものだよ。

次号イラストのお題「バレンタイン」

埼玉/今森・20歳・男

大阪/沙羅双樹・18歳・女

東京/とりボール・16歳・女

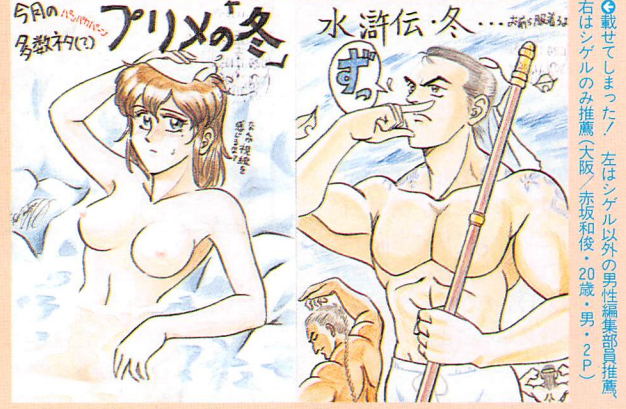
福岡/橘漱月・20歳・女

愛媛 瀬尾睦月・17歳・女

熊本/池永春生・22歳・男

岐阜/ユアラナス・16歳・女

エアブラシの感じが非常にいい。ちなみに彼女は「龍の花園」の花元さんです。このイラストに合うBGMは「木枯らしに抱かれて」じゃないかな(宮城/綴喜終・20歳・女・3P)

右はシゲルのみ推薦、左はシゲル以外の男性編集部員推薦、載せてしまった!(大阪/赤坂和俊・20歳・男・2P)

●ルーンワース

T&E SOFT制作のアクティブロールプレイングゲーム。このゲームは同社のハイドライドのようなモンスターを倒して経験値稼ぎ、レベルアップをするという概念がなく、ストーリーを楽しむことに重点をおいている。ジャンルがARPGではあるが、アドベンチャーゲームのような印象をうける。(タケル再販価格 ¥2900)

これは懐かしい。「II」もやりたい。宇宙に冬は関係ないもんね。あそこはいつも絶対零度だからさ(大阪/麗亜・17歳・女・1P)

着色されたものもいいですねえ。もっと大きく載せたかったな(愛知/松尾峰昇・17歳・男・1P)

●エメラルドドラゴン

グローディア制作のRPG。ゲーム史に残る長いオープニング、広大なマップと手ごわいモンスター、メッセージの表示のときにキャラの顔が表示されるなど印象に残るゲーム。シナリオもしっかりしていた。(タケル再販価格 ¥3900)

プッ、テクノもいまはH雑誌から脱却しているけどね(群馬/蒼龍鑑綺・17歳・女・2P)

こんなにかわいいサンタさんなら、クリスマス以外でも毎日きてほしいな♡(福島/魔幻遠意・16歳・女・1P)

ハハハ、確かにそうだ。言い訳がましいけど許す。どうせならもっと……。Mファンは4色分解なんだよ(千葉/陵弥・17歳・女・1P)

これは言い訳も何もない、とち狂ったイラスト。よくわかんないけど許す。でも、ホントになんで?(岐阜/田中将司・20歳・男・1P)

いちばん冬らしいイラスト。雪ダルマがかわいい(東京/水城たま・19歳・女・1P)

おハガキくださ〜い!

次号に掲載できる作品は、基本的に発売月の20日前後に届いたものまでが対象になる。11月は20日編集部着だ。作品はしめ切りをすぎて届いた場合、次々号採用対象にしペンネームは英文じゃない簡潔なもののみ有効(ガマックを除く)とする。住所(〒も)・氏名・年齢・学年(職業)・性別を投稿者がどんな人かを少しでも知ってもらうために、必ず書いてほしい。

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
「コミュランそれぞれ○×のコーナー」係

ゲーム私説博物誌

オリジナルでも移植でも、MSX10年の歴史の中でこれは！　という名作・迷作ゲームを筆のすすむまま好きなように語って、古くさいソフトをもらうコーナー。

「ユーザーの主張」や「コミュラン・アレにひとこと」に似ているとの指摘を受け、ただいま改装中のこのコーナー。

TAKERUで再発売されたゲームは、どんなゲームなのかよく知らないので教えてほしい、という読者の意見もまじえていくつもりなんだ。

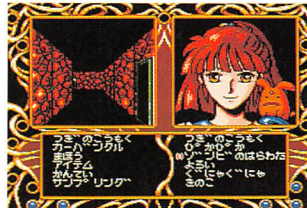
というわけで今回は『ぷよぷよ』で一躍メジャーになったコンパイルの名作2作を紹介しますぜ。これを読んだら即TAKERUに向かうのだ。

魔導物語1-2-3

コンパイルの1990年の作品。1本のソフトで3本のシナリオが独立して楽しめるというRPG。他機種版『ぷよぷよ』で人気をよんだ、かわいらしいキャラクタたちが、音声合成でベラベラとしゃべりながら戦闘するにぎやかなゲーム。

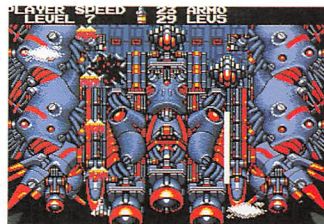
かわゆい敵も味方も！人残らずしゃべるのだ

ファジーでファニーな文系RPG

「このゲームをひとくちにいえば『元気すぎる』。モンスターはオチャメで、とにかくしゃべりまくる。だからだれでも1つはお気に入りモンスターができるはず。ついつい口に出してしまう音声など、元気すぎるゲームなのだ」(群馬県／深澤亮)というこのゲームは、かわいらしさだけでなく非常に意欲的なシステムについても注目。それは、お金以外数字が全然出てこないこと。ヒットポイントもMPも経験値もみんなその場の雰囲気で判断する。例えば、ダメージを受けると主人公の表情から元気がなくなり、それを見たプレイヤーは、食料のカレーを食べさせたりする。モニターの外からキャラを見守る、まるでペットを育てているような、母親のような感じだ。このファジーなゲームデザインはかわいいグラフィックと合わせて非常に温かみをもった雰囲気をかもしだしている。

カーバンクルとともに3Dダンジョンを冒険中。でも迷宮以上にアイテムも謎だらけ？

オープニングとエンディングには、よく動くビジュアルシーンが登場、もりあがるぞ

アレスタ2

コンパイル1989年の作品。『ザナック』から追究してきた縦スクロール・シューティングでの、MSXにおいての究極の形である。通常弾と7種類のパワーアップを駆使して全8面を戦う。シリーズ最高傑作とうたわれるが、難易度もシリーズ最高。

巨大戦艦の面。ちなみに自機は左下にいる

あのザナックがここまで進化した

かつてコンパイルといえばシューティングであった。これはあの『ザナック』のシステムを継承した作品だ。「MSX2のスペックをよく考えた上で、その性能をフルに引き出している点がすばらしいと思う(スペックを無視してスプライトキャラクタを横に何枚もならべるということがないし、2面の巨大飛行機を縦スクロールだけで表現したりしている。ディスクアクセスも少ない)。前作にもいえるが、他のシューティングで使われた処理をしっかりと『アレスタ』風にアレンジしている点もすごい。これ以上のシューティングはMSX2では作れないのではないか」(京都府／HI-Br)という技術力とセンスにホれた人、「1面のダム、2面の飛行機、4面のレーザー搭載機、6面の土型恐竜、7面にいたっては端から端までステージ丸ごと占めている巨大戦艦、8面のオプション搭載機、そして〝輝ける皇帝〟。すべてがちがった攻撃方法でプレイヤーの行く手をはばむ」(山形県／ないと☆ほ～く)という中身の充実度にホれた人、と魅力はさまざま。投稿者のほとんどが、このゲームを「難しい」といいながら、何度もチャレンジしたうえで全面クリアを果たしていた。そしてみんな口をそろえてヤル気をそそる絶妙なゲームバランスの素晴らしさを絶賛している。腕に覚えのあるゲーマーは是非やってほしい1作なのだ。

ゲームスタート時の武器紹介。ハデハデな武器が多いが、死ぬとやっぱりド貧弱になる

当時としてはめずらしく、長いビジュアルシーンもある。エリィちゃん、す・て・き♡

あなたの論を募集します

まずは当選者発表。コナミの『モピレンジャー』はHI-Br、『ハイパーオリンピック』2本セットは深澤亮に贈られる。今回は東芝から出たシューティング『ゾルニ』と、格闘レース？　ゲーム『トッププローラー』を各1名にプレゼント。ただし『トッププローラー』はMSX1でしか遊べない(MSX2以降の機種だと暴走する)ので注意。お題ソフトはなぜか『ピンクソックス』シリーズ。星の数ほどある美少女ゲームのなかで、『ピンクソックス』はどこが他と一線を画していたのか、どこが自分の欲求を満たしてくれたのかを分析してたもれ。しめ切りは12月8日必着。というわけでまた次号。

●今回のお題♡

新作の予定もある『ピンクソックス』シリーズが今回のお題。総括したコメントを求む

●プレゼント賞品はコレ

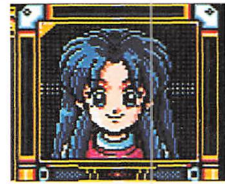
『エクセリオン』の続編『ゾルニ』(写真)か、『トッププローラー』。もちろん新品

欄外ウル技博物誌

左のゲームのウル技を紹介します。まずは『魔導物語』。①「P」を押しながら立ち上げるとPSGで音楽が聞ける。②ディスク4をESCと「1」か「2」キーを押しながら立ち上げる。中間デモかエンディングが見られる。できないのもある。③データディスクを立ち上げる。水槽デモが見られる。お次は『アレスタ2』。①ゲーム中にSTOPキーを押すとポーズ状態になり、自機のスピードをカーソルの左右で変更できる。②ディスク2をSELECTキーを押しながら立ち上げると難易度セレクトとサウンドテストができる。サウンドを0にしてSHIFTキーを押せばスタート。

桃色図鑑「女性」エトセトラ

人それぞれ「好み」というものがある。もちろん女性の「好み」もみな違う。「何が刺激的か?」ということだって…。

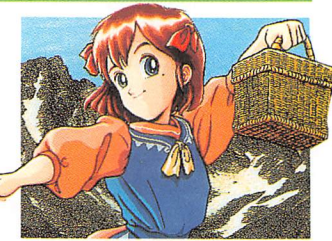
人の好みというのも千差万別。本誌でもときおり行われる「〇〇のキャラクタ人気投票」といったたぐいでも数種のキャラクタが1位を争う、ということがしばしば、いや、たいていの場合見ることができる。このときに、やはりあたりまえのように意外なキャラクタが票を獲得する。考えるまでもなく前述のように「人の好みは千差万別」であるからあたりまえのことだ。今回はそんな人間の「好み(志向・嗜好)」というものについて特に差が出そうな「女性」を主な題材にして、さまざまな状況を踏まえながら大まじめに考えてみたいと思う。

キャラクタの人気投票をすれば必ず上位にランクされるフレイ

女性といってもいろいろありまして

「女性」といってもさまざまな人々がいる。もちろんゲームの場合でもまったく同じことがいえる。さらにゲームのいいところは、仮に複数の人間が同じキャラクタを愛してしまっても、まずトラブルになることはない(とはいえ何が起きるかわからないのが現実のすごいところ)。

「エメラルド・ドラゴン」のタムリン。彼女は「美少女」系に含まれるだろう

いわゆる「美少女」といえば

ゲームの世界で人気があるのが、いわゆる「美少女」。主役・わき役を問わず、ゲームのキャラクタの中で占める割合も高い。「18禁ソフト」でもかなり多く登場しているだろう。だが、「少女」という定義なり規定などがゲーム界にあるわけではなくあいまいなものだったりする。

おなじみ「プリンセス・メーカー」の主人公ともいうべき女の子。「美少女」の典型

MSX版では名無しだった「魔導物語」のアルル。とぼけた雰囲気が味

「サーク」シリーズに登場するエリス。彼女も不動の「美少女」といえるだろう

「美少女」の極めつけともいえる「イース」のリリア。「美少女」マニアから絶大なる支持を獲得している

もちろん「美女」もいいよねぇ

割と少ないのが「美女」系のキャラクタ。「どう見ても所帯持ちには見えんぞぉ」という少女的人妻が多いのが原因か。もちろん結婚していることが「美女」の条件ではない。「美少女」との違いは、やはりグラマラスなボディ。そして「大人の色気」だ。

密かにアダルトなムードを漂わせる「シュヴァルツシルトII」のトリスティア代表

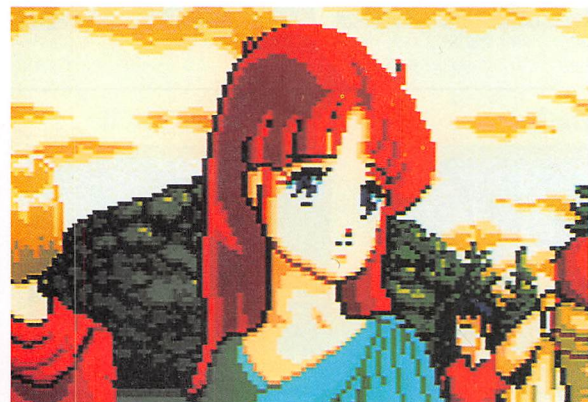
「元朝秘史」より。「美女」ぞろいのゲームだ

「デッド・オブ・ザ・ブレイン」のキャッシーも美女

「スナッチャー」に登場

「元朝秘史」なら世界各国の「美女」がよりどりみどり?

「本流」からハズれた方々

さて、こちらはちと変わりだね。確かに女性ではある(らしい)。が、しかし…。彼女らのファンももちろんいるだろう。ファンであることにもちろん何も言うことはない。好きになってしまえば「あばたもえくぼ」というやつで、他人がとやかく言う筋合いのものではない。とかく人の好みというものは多様だ。

ちらりとのぞく前歯がキュートな「ブライ」シリーズのマイマイ

小錦のようなボディがチャーミング(なわけない)。彼女に参ってしまう男は…

詠歌む会

じょいぼぉる

HAL研

今度は歌のハガキが全9枚(ひでえ)。載るなら今! お題は「わ」。●忘れまじ お金をためて 待ちぬるに 中止になりし シムシティーのこと(愛媛県/南予之雛・18歳)☆イマジニアの本間さん、こんな欄外読んでくれてるかなあ。●わからずに こわさぬように 「あ」のじおし 「3」のもじでた 11の秋(大分県/S.P.K.・17歳)☆さあキーボードを見てみよう。●私達 一人一人の ユーザーが もり上げようよ MSX(東京都/豊住裕充・17歳)☆今度は「し」「じ」で始まる歌を。ハガキ一枚でいくつ書いてもいいからね。しめ切りは12月10日。イラスト・新居智之

「女性」じゃないけど美しい人々

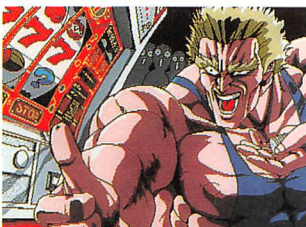
今度は非常に美しい方々。ただ男、野郎なのである。興味深いのは、以前本誌の記事によれば「美少年」の定義は「中性的」なことが条件のひとつにあげられるという。考えようによっては「男らしさ、女らしさ」を超越した美しさがある、と言ったら言い過ぎか。だが、美しいものを好むのは誰でも共通だろう。ただ「何を見て美しいと感じるか」といった違いがあるだけだ。

⬆人気投票でもダントツの人気。『ブライ』シリーズの幻左京。男でもウットリ

⬆悪役とはいえ高い人気のビドー。『ブライ』シリーズは(男の)美形の宝庫

「女性」じゃないけど人によっては…

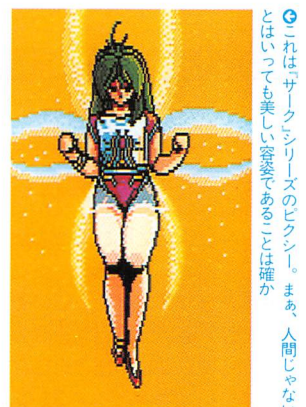
上の方たちとは正反対のマッチョなニイサンたち。彼らの筋肉にクラッとくる人もいるはず(えっ、うちのシゲルだけ?)。特に「モーホ」の人たちに好まれることが多いのだろう。

⬅シゲルの好きなタイプなのかどうか。『ザーク』より

⬆腕力は確かにすごそうだが、おつむの方は果たして…、という感じがする

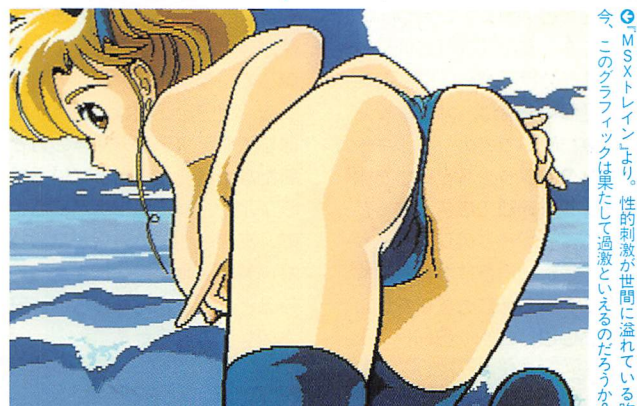
⬆こやつは筋肉質の男、というよりバケモノといった方が早い

やはり「好み」は千差万別

あれこれと人の嗜好・志向について例をあげ考えてみた。人間の志向は(クラッとくることも含めて)多種多様でそれぞれの「ものさし」を持っている。

突然だが世の中さまざまなルール(枠)がある。一定の枠をつくることは、それぞれの「ものさし」があるだけに難しい。「ものさし」づくりは慎重に、他人の趣味は尊重しよう、といったところでしょうか。

⬅これは『ザーク』シリーズのピクシー。まぁ、人間じゃないとはいっても美しい容姿であることは確か

⬅広い世の中、おばあさんに魅力を感じる人もいるかもね

⬅男の裸を見て怪しげな想像をめぐらせる輩もいるのでは

⬅『MSXトレイン』より。性的刺激が世間に溢れている昨今、このグラフィックは果たして過激といえるのだろうか?

なつかしの名著プレゼント&8−9月号当選者発表

まずは8−9月号で募集した「もうダメだぁ」の当選者発表。応募条件の「同性愛とロリコンのどちらに共感するか」だが、圧倒的にロリコン派が多い結果となった。しかしそんな回答とは無関係に、厳正なる抽選は行われたぞ。

まず、エッチな体験が聴ける『同級生』のCDを、10年後に期待して〝ロリコン派〟の山形県・相蘇誠明と、ロリコンをいきすぎた父性愛と分析する宮城県・柿本寛滋に当選。マッチョな兄貴が聴ける?『超兄貴』のCDは、「兄貴になりたい・さわってみたいと誰もが思う」という〝兄貴派〟の群馬県・宮野善弘と、「自分がモリモリ」のでどらにも共感してしまうという岡山県・澄宏じゃない、すみいるに贈られる。

さて今回のプレゼントだ。わが「ゲーム十字軍」がその昔、別冊として発売されていたのは、知っている人が多いと思うが、その2巻と3巻が今回の賞品(1巻は、もう編集部にも余りがない)。2巻セットでなんと15名にプレゼントするぞ。この本が発売された1990年までのゲームのウル技を中心に、桃色図鑑なども載っている。TAKERUのゲームの攻略に最適の2冊だ。「新コーナー・タイトル未定」に使えそうなお話・苦情、もしくは私YADAYOが気に入りそうなイラストを書いて「桃色図鑑・楽しいのってどうして終わってしまうんだろう」係まで送れ。しめ切りは12月8日必着。

おハガキ勝手に紹介

⬅女の子からの応募が2通! 彼女は同性愛派の短大生♡(東京都 田中さん・19歳)

⬅CDが当たらなかったのに、さらし者でゴメンね(福岡県 橘漱月・20歳)

今回のプレゼント

⬆ぬけ子&あな子の表紙がマブしい。桃色な写真も続々

投稿大募集

①ゲームのぞき穴→ウル技はここへ。②通り抜けできます→ゲームで行きづまったら「Q」係へ。それがわかれば「A」係へ。③ゲーム私説博物誌→名作ゲームについて語ろう。お題と自由部門がある。④コミュニケーション・ランド→お便りの広場。くわしくは本文参照。イラストもここ。⑤歌を詠む会→五・七・五・七・七の和歌を詠んでくれ。お題用のイラストも待つ。⑥新コーナータイトル未定→欄外なんでもアリ。採用者のうち①にはソフトかブランクディスク3枚、②の「A」には賞金、③の一部になつかしソフトを、④はポイントに応じて図書券など、⑤のお題イラストにはディスク3枚をプレゼント。あて先は〒105 東京都港区新橋4−10−7 T−M MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナー係まで。

今回は、今まで一度もとりあげたことのなかった国、ブラジルと韓国の、それぞれのMSXレポートをお送りする。どの国でも、ユーザーはMSXを守り、その良さを広めるために努力している。

ブラジルのほうは、いつものCLUB GHQの菱田氏のレポート。いまだ2以前のMSXが主流だとは驚く。いっしょに送ってもらった「CPUMSX」と、「MSX Top Class」という2冊の雑誌は、オランダ語で読みにくいものの、ベルギー、オランダ、フランスといった国のソフトの通販の広告があったり、ハイドライドのレビューがあったりと、内容はなんとなくわかる。どちらにも広告を出しているCOBRA SOFTというところが他国とも積極的に取り引きをし、国内のMSXを盛り上げているようだ。

韓国のほうは、梁硯仁くんという、ソウル市に住む14歳の読者からの情報。手紙によると1984年からMSXを使っているそうだが、ということは5歳のときから使いはじめたことになる。すごい。漢字とハングル文字まじりの英文というのが興味深かったので、手紙の全文を掲載してしまった。

広く他国と交流し、企業が撤退してもアマチュア団体の力で新たな市場を作り出しているブラジルと、MSX市場が縮小中で、あまり他国の情報が得られない韓国。両者の状況を比べてみるとなかなかおもしろい。日本の状況はどうだろう。

菱田孝次のブラジルMSXレポート

ベルギーのIODグループに教えてもらった住所をもとに、ブラジルのMSXユーザーとの接触に成功しました。今回の相手は、ブラジルの最大手のMSXソフトの流通機関である、COBRA SOFTです。

インフレを物語る最高額面切手でいっぱいの封筒には、2種類のMSX情報誌が入っていました。「MSX Top Class」と「CPU MSX」という本で、サイズはA4変形で、表紙、裏表紙以外はモノクロです。記事はすべてポルトガル語で書かれているので、ところどころの名詞をつなげ、写真と合わせて想像で読むことしかできません。どうやら、ロムカートリッジの内容を吸い出したりできる「MEGARAM」や、MSX1、MSX EXPERT+、MSX EXPERT DD+(EXPERT+とEXPERT DD+は、MSX1と2のあいだに相当する機種)を一挙にMSX2+にアップグレードする「KIT2+」といった、独自のハードウェアが存在するようです。

「MSX Top Class」と「CPU MSX」。どちらも44ページの小冊子だ

このKIT2+はなかなかスゴイです。RAM256K、VRAM128K、ベーシックコンパイラを内蔵していて、日本の2+よりも優れています。MSX-MUSICはPSGミックスつきのFMパックが外付けであります。ざっと見たところヨーロッパのものより大きく、優れた機能を持っています。また、ディスクは、3.5インチと5インチの両方が普及しています。

ブラジルのMSXユーザーの数はほぼ40万人で、ほとんどのユーザーはMSX2以前の機種を使っています。

むかしのMマガで少しだけブラジルのMSXについての記事が載っていましたが、そこで紹介されていた「HOTBIT」という名称は、べつにソニーの偽ブランドではなく、エプコムというシャープの系列会社が出しているマシンの名称だったようです。

ブラジルのMSXは、このエプコムと、グラディアンテという会社の2社によって支えられていましたが、1989年にこの2社がMSXから撤退し、市場の衰退がはじまりました。しかしながら、ユーザーの有志を中心に結成されたソフト・ハードの流通組織のおかげで、市場は生きつづけ、MSXユーザーは今も活動を続けています。日本もアマチュアがセミプロとして活躍する日も近いと思います。がんばれMSXユーザー!

(菱田孝次)

韓国のMSXユーザーからの手紙

ある日、編集部に韓国のMSXユーザーから、アンケートハガキが届いた。ソウル市に住む梁硯仁(読み方はよくわからない。リョウくんかな?)くんは、14歳の中学3年生。それにしてはなかなかしっかりした英語力だ。韓国の英語教育は日本よりレベルが高いのだろうか? さっそく、こちらから韓国のMSXについての質問をしてみたところ、漢字まじりの英文でいろいろと答えが返ってきた。韓国のMSXについても、その実態を書いてくれた(下の手紙参照)。

手紙の内容を簡単に訳してみると……。

†

僕は、1984年からMSXを使っていて、1988年の4月号から、MSX・FANを読んでいます。僕のいま持っている機械は、大宇電子のCPC−400S(通称X−II)という、MSX2のパソコンです。しかし、もうじきFS−A1GTを買うつもりです。

韓国のMSXのことが知りたい? いいですよ。韓国のMSXについて少しお話ししましょう。1988年には、約20万のMSXユーザーが韓国にいました。しかし、1990年に韓国の商工部(編集部注:日本の通産省のようなところ)が「IBM−PC」を採用しました。以後IBM−PCが韓国で主流のパソコンになり、かなりのMSXユーザーがそれに買い替えました。しかし、多くの韓国のMSXユーザーは、今もずっとMSXを使っています。僕もそのうちのひとりです。

そして今は、約1万人のMSXユーザーが国内にいます。僕たちは今、MSXのパワーを取り戻そうと努力をしています。韓国では、MSXの情報や関連の商品が少なく、それらのサポートをする必要性を大きく感じています。そして、多くのユーザーやグループは、ぜひ日本と情報のやりとりをしたいと思っています。

ご存知のように、韓国のMSXには「SCREEN9」があります。韓国製の、X−IIのみがこのモードを持っています。これは、大宇電子が作った機能で、64×78(編集部注:意味がよくわからない)を表示でき、これでハングル文字を書くことができます。ハングル文字の書き方には、調合形、完成形の2つの方法があり、ほかのスクリーンモードでは、うまく描くことができないのです。しかし、SCREEN9はグラフィックの表示などにはつかえず、僕はほとんど使っていません。

また、SCREEN9では、漢字を表示させることもでき、X−IIは、漢字ROMを内蔵しています。しかし、日本の漢字ROMとはちがうものです。(中略)

僕たちの、パソコングループについてすこし話します。僕たちのグループはRCM(Revolutionist Club of MSX)といい、1987年に盤浦(彼らの住む地域の名前)のMSXユーザーたちで結成されました。初代のリーダーは趙太浩といい、僕は彼からMSX・FANの存在を教えてもらいました。彼は大学生になり、IBM−PCユーザーになりました。そして、今は僕がリーダーをしています。結成当時は57人でしたが、今は5人しかいないのです(後略)。

†

──などと、韓国のMSX事情のところだけを書いていたら行数がつきてしまった。彼らのサークルは、いま『三國記』というゲームを作っている。これは、三国志ではなく、韓国にある同名の小説がもとになっているらしい。完成がたのしみだ。

↑いっしょに同封されていた写真。韓国の家庭とニホンのソフトといったふぜい

We love MSX!
-MSX FAN in KOREA-
Revolutionist club of MSX
(R.C.M.)
DAEJUN EXPO93
88 SEOUL Olympic

I have used MSX since 1984.
I am member of RCM (Revolutionist club of MSX). Our club is making game. 'Dragon Ball'.
we love MSX and MSX FAN.
It is difficult to read Japanese.
(I don't know Japanese well.)
Do you have in mind. publishing the magazine in English?
Victory! MSX FAN!
Thank you.
From 大韓民國 MSX FAN

持っているMSXの機種名を書いてください(CPC-400S(MSX2))

←これが、はじめに届いたアンケートハガキ。苦労しながら読んでくれているのだなと感動。さすがに英語版のMファンは出せない……

1

Dear Mr. Osada,
Hello, glad to meet you! I receive your letter and was very happy to hear from you.
I have seen MSX-FAN since 1988 (1988年4月号). I have used MSX home personal Computer since 1984. I have MSX2 PC now. (大宇電子・CPC-400S/製品名X-II) But I will buy the MSX turboR PC. Soon (FSA1-GT)

Do you want to know Korean MSX? OK! I will tell you about Korean MSX. In 1988. there are about 200000 MSX users in Korea. But in 1990, Korean Ministry of Commerce and Industry (韓国商工部) adopted 'IBM-PC'. So 'IBM-PC' have been Korean standard PC. And many MSX users bought it. But many Korean MSX users have used MSX for a long time. They still keep MSX. I am one of them. And now, there are about 10000 MSX users in Korea. We try to come back MSX's power today. We need support. Every thing about MSX is short in Korea. So many Korean MSX users and groups want to have correspondent in Japan. As you know, Korean MSX have 'Screen 9'. It is a kind of MSX screen mode. In Korea, 「X-II」 PC only have it. It can show 「64×78」. It was made by Daewoo(大宇)電子(株) because to write 한글(Hangle) letter. The way of to write Hangle letter is two - 調合形, 完成形. Original MSX screen modes (0~8) don't show Hangle letter well. So they made it. But it isn't suitable graphic screen. (So I don't use 'Screen 9' well) 'Screen 9' can show '漢字'. X-II pc has '漢字ROM' (But it is different from Japanese 漢字ROM).

I like MSX. I have MSX s/w - XAK series, YSII, 夢幻戦士VALIS II, Princess Maker, 信長の野望, 三国志II, 銀河英雄伝説, Dragon Slayer-英雄伝説-, and many DS series. I also have Korean MSX game, -「大魔城」(©1988 TOPIA soft・1MROM・MSX2/2+) and The Day (©1990 Mirine soft・2DD×3・MSX2/2+ ♪MSX-music). Do you know Korean MSX game?

2

Now, I will tell you about my PC group. Our group was organized in 1987 by Banpo (盤浦 - The name of my village) area MSX users. The first delegate is 'Cho Tae-ho (趙太浩)兄. I was known 'MSX FAN' by him. He use IBM-PC now. He is a University student. I am a second delegate of our group - revolutionist club of MSX - RCM. There are five members in our group, but in 1988, there were fifty-seven members in our group. (Thing are getting serious.) We try to expand our group today and tomorrow. (Even if it were so difficult.) We made SLG-三國記 since 1989. but we must stop making it because we run short of the staff and equipment. I will tell you about it. 「三國記」 is the novel in Korea. It is narrated the history (since A.D. 610 until 668) in East Asia.

I must make it someday

Since when I recieved your letter, I am making short game - 「The side job」. I will send you it soon (1993年9月初?). May I send it to you?

I think that there are no strangers in this world, there are only fireds whom we have not yet. If there is any thing you would like to know about Korean MSX and groups, please let me know. And then I will be glad to tell you as long as I know.
I'm very very happy to write to you. I'm afraid I cannot express what I think in English well, but I hope you can understand it anyway.

3

I think I've said enough for now. I shall always be glad to hear from you. See you again! And Victory! MSX FAN・All MSX users in JAPAN!
Thank you.
From Korean MSX MAN —

(I always expect MSX-FAN - 1993・10-11/1280円-13000 圓)

おたよりはMファン国際課へ

国際化のコーナーに対する意見、質問、情報、今後への要望。また、外国のソフト、旅行記などのおたよりをどんどん送ってください。誌面で紹介させていただいた場合、謝礼として500円ぶんの図書券をさしあげます。あて先は 〒105東京都港区新橋4−10−7 TIM MSX・FAN編集部 国際課・OSADAまで

今回は新作の情報ふたつを始め、さまざまなニュースがスシ詰め状態。もちろん人気のGM&Vのコーナーもバッチリ充実してお送りしちゃうのだ。

噂のイベント・スポットそしてソフトの話題を満載！

イベント・ソフト情報

このコーナーはゲームに関係する様々な話題などをたっぷり掲載！

NEW SOFT スーパーピンクソックス3

ウェンディマガジンが久しぶりにMSXで新作を発表するぞ。そう『ピンクソックス』の復活だぁ！ 美少女3人組、まなみ・さやか・ゆかが今回もはげしくキミに迫る(多分)！ この『スーパーピンクソックス3』はこれまでのパッケージ版とちがって、TAKERUでのみの発売となる。内容はミニゲームが中心となっているそうなので、どちらかというと『スーパー〜』よりも本編のシリーズに近い。収録作品は、「放課後〜原宿物語」「世界名作童話劇場『白雪姫』」「どしふん」のほかクイズ・脱衣パズルなどなど。発売は12月上旬で4800円。

そういうわけで、期末テストが終わったら、ゆっくり楽しんでね。画面はすべてPC−98版のものです。

↑これはメニュー画面。おなじみの3人

↑思わずウハウハ、って感じのグラフィック。みんなも待ってたでしょ、こーゆーの

↑恥じらいを感じさせるのがまた一興

↑12月発売という「スーパー〜3」。待ち遠しいのはみんな同じ。発売まであとわずか

GOODS ドラクエおなじみの鎧・武器が

とうとう出たか、といった感のある「ドラゴンクエスト伝説の鎧」シリーズと「ドラゴンクエスト伝説の鎧」シリーズの武器セット。鎧のほうは、あの「ロト」「天空」そして「メタルキング」の3種。それぞれ人形・スタンドが付いて2880円(税別)。武器セットは「ドラゴン」「神々」「ドラゴンクエストＩＩ」の各装備が。鎧シリーズの人形に装備させることができる。価格は1980円(税別)。両方とも本誌が発売されるころには店頭に並び始めているだろう。

■問い合わせ エニックス ☎03-5330-1836

↑これは「天空の鎧」セット。重そうだ

↑これはあの「ロトの鎧」セット。こんな風になってたとは知らなんだ

↑スタンドに取り付けた「メタルキングの鎧」

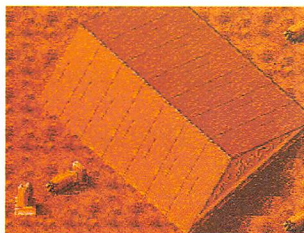
↑左から「ドラクエII」「ドラゴン」「神々」の各装備。鎧シリーズと互換性アリ

アンケートハガキより

●その日までMファンはあるか／来年、週間Ｊ誌にマンガ家デビュー予定の操真実です。デビュー前におはこん節をマスターするために投稿するので、その調子でがんばってください。デビューしたらMファンの表紙や記事に絵を描いて宣伝したいです。(茨城・操真実)⇨週刊実話でないことを祈るが、ところで「おはこん節」とはさよならだ。惜しいと思ったらＪ誌の仕事をくれ。しかしデビューしてMファンの……というのがいいぞ。スケール小さくて。(バ)

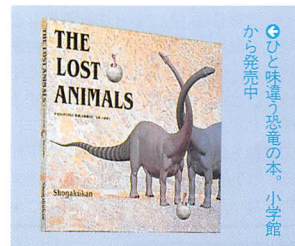
NEW SOFT RONA（ロナ） 地母神の審判

神聖種族である“水人”の都エルセーティア。そこのお姫さまロナの大冒険が『RONA』だ。今回はロナのパワーアップについて紹介。主人公ロナは時々出現するアイテムを取ることによってパワーアップしたり、お助けキャラを呼び出すことができる。特に重要なのはオプションの「ふよ」と「はよ」。卵のアイテムから生まれるこの2種類の生物は、それぞれロナの攻撃や防御を助けてくれる。最後に訂正、前号でゲームは10ステージと書いたけれど、5ステージ（海底・地中・空中・砂漠・塔）の間違いです。ゴメンなさい。ただし1つのステージは2つの異なるエリアで構成されているので実質は最終面を加えた11面構成。価格は7800円（税別）で12月5日に発売予定だ。

↑これは前号紹介したステージ1の後半エリアとなる、沈没した食料船を進む面

↑暗い色使いの海底面、ステージ1とは一転して明るい感じのステージ2は地下神殿

←発売も近づいたMSXオリジナル・シューティング。次号こそFAN ATTACKできるといいなと、みんなで祈ろう

BOOK 絶滅した生物を生き生きと再現

今年の夏、といえば冷夏と恐竜が話題の中心だった。恐竜といえば映画の「ジュラシック・パーク」や「REX」そして多くの出版物が出された。ここで紹介する「ザ・ロスト・アニマルズ」もこの夏に発売された書籍のひとつ。だが、ただ単に恐竜を扱ったものというわけではない。タイトルからわかるように、既に絶滅してしまった生物全般にわたって解説している。特徴のひとつはCGで描かれた恐竜たち。化石などから骨格を復元し、筋肉をつけてその姿を再現させたという。さらにCGを使ったステレオグラムも随所に盛り込まれている。だが、この本が他の「恐竜モノ」と一線を画しているのは、最初に触れたように単に恐竜の紹介に終わっていないところ。恐竜を始めとした生物の発生から恐竜の絶滅について、そして現在地球上に君臨する人類の過去や未来、読む者の想像力を刺激する「もし、この生物が生き残って進化をとげたら…」など、興味深い話題を分かりやすく各界の著名人が、ふんだんに使われているCG・写真とともに語っている。価格は1500円（税別）で発売中。

←ひと味違う恐竜の本。小学館から発売中

TOPICS マリオがビデオで再び

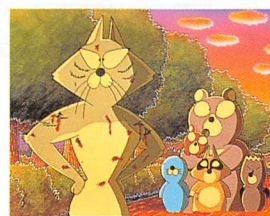
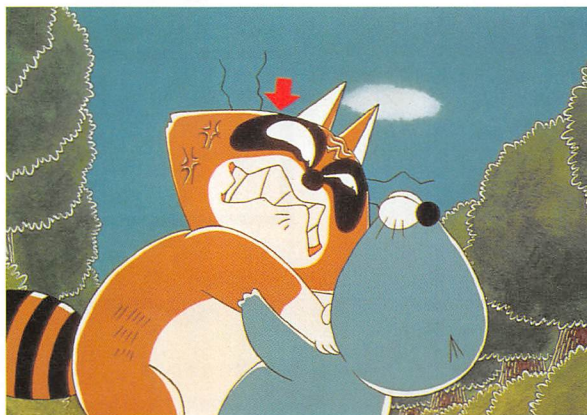
今年の夏にTimが贈る映画として話題になった「スーパーマリオ」が、12月4日にビデオとなって再度登場する。「マリオ」といえば、今やゲームというワクを越えて、日本が生んだスーパースターということができるだろう。その日本のスターがハリウッドという映画制作の最高の舞台を得て、日本というワクでは思いもよらない「実写版マリオ」となってゲームファンのもとへ帰ってきた。もちろん最高のスタッフとともに。主人公であるマリオには見た目も「そのまんま」といった感じのボブ・ホスキンス。そして悪役であるクッパには、本当なら「シブイおじさん」であるはずの（？）デニス・ホッパーが演ずる。映画館で見た人も見ていない人も、冬休みにはこのビデオを楽しんでしまおう。なお、ウレシイことに字幕版と吹き替え版の2種類が用意されている。価格は1万5800円でポニーキャニオンより。

←マリオとルイージ、この2人の兄弟の活躍が再び

MOVIE 「ぼのぼの」初のアニメ化！

いがらしみきおの名作『ぼのぼの』が、神の啓示により、いよいよアニメ映画として劇場公開されることになった。『ぼのぼの』は竹書房から出されている人気4コママンガ。主人公のラッコの子供ぼのぼのが、森の動物たちと遊び、学ぶさまを描いた心あたたまる作品…、で終わらないところがこのマンガのすごいところ。あえていうならファミリー向けメルヘン童話と、不条理ナンセンスギャグと、人間の生き方を問う哲学書を兼ね備えてしまっている作品というところか。だから子供なら「アライグマのハナクソってキタねーの！」、ギャルなら「シマリスくんってかわいいっ！」、青年なら「スナドリネコさんの言ってることは詭弁だ！」、お父さんお母さんなら、「ヒグマの親分の生き方には非常に理解できる」と、いろんな部分で老若男女にウケてしまうのだ。そんなカルトなマンガが、原作同等のクオリティのまま、映画という形で登場する。原作者みずから脚本・監督を担当した本作は、アニメ化されたマンガにありがちの「絵がちがう」「雰囲気がちがう」ということがまったくない。独特の「間」も、あのしつこさもそのままアニメ化されているからすごい。映画オリジナルの物語は、原作の主要キャラがほとんど登場し、個性を爆発させる。ファンならほんっとに必見、原作を知らない人もこれで絶対ファンになり「単行本を座右の書にする」ことうけあいの劇場版『ぼのぼの』は11月13日より、東京・渋谷パルコスペースパート3を先駆けに、全国ロードショーされるぞ。

さらにマッキントッシュ用CD-ROMソフト『ぼのいぢり』も登場。これは映画がまるごと収録され、なおかつぼのぼのと会話が楽しめる幻の人工無脳ゲーム「TALKINGぼのぼの」を移植したソフトなのだ。アミューズ（販売はバンダイビジュアル）より9800円（税別）で11月20日に発売予定。

←ぼのぼのと、森一番のいじめられっ子シマリスくん

←大人になりきれない大人の賢者スナドリネコさんと森の仲間

←ぼのぼのとアライグマくんのなごやかな？一コマ。なぜ彼の頭に赤い矢印があるのかは、映画を観てのお楽しみ

アンケートハガキより

●時代劇というやつは／おはこんに「暴れん坊将軍」の各パートに必ず吉宗の求婚があるとありましたが、「水戸黄門」では必ず黄門様が米俵の上に座って娘に怒られるし、「大岡越前」では2人の男が3両をめぐって争いになると、大岡越前が1両加え2両ずつわけてやり「3人とも1両損した」とわけのわからんことをいうのがある。（長野・ちくたけ）⇒サスガだ。好きだったぞちくたけ。「ネタ・マシーン」としてわたしのもとで働きませんか。（バ）

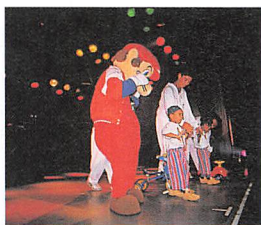
NEWS マイクロキャビンのソフトを通販で

マイクロキャビンファンに超ラッキーなニュースだ。日頃からMSX(そして本誌)をもり立てることに熱心なマイクロキャビンが、「大感謝祭」11月8日から12月25日のあいだソフトの通信販売を行うという。地方にいるのでなかなかソフトを購入できない、という読者には特にウレシイ企画だ。さらに人気キャラクタのポスター、テレカ、そして有名な(?)フレイの絆創膏などマイクロキャビングッズのオマケ付き。さらに、他にも特典を用意しているそうだ。となると地方の読者に限らずこの機会を逃す手はない。また、ソフトの送料も無料というのだから頭が下がる。なお当然在庫があるものしか注文できないし、けっして在庫がたくさんあるわけではない。つまり、なくなればそれまでなので早い者勝ちだ。詳しくはマイクロキャビンの通信販売の窓口まで。スタッフと直接交渉して、いろいろと特典をつけてもらうのもいいかもしれない。■問い合わせ　マイクロキャビン通信販売電話窓口　☎0593-51-6482(受付は土・日曜日の14時から17時まで)

おなじみフレイの絆創膏。他にテレカやポスターなども

NEWS 「トウキョウ・ゲーマーズ～」

さる8月の22日に「トウキョウ・ゲーマーズ・ナイト・グルーヴVol.7」が開催された。ここでメインになったのが、既発売の「スーパーマリオ・コンパクト・ディスコ」(アルファレコード・2800円・税込)からのナンバー。DJとして電気グルーヴのまりんなどのメンバーがつとめた。また、ユニークなのは「ライブ・ペインティング」と称して、なんと『マリオ・ペイント』を使いCGを描いたこと。CGを描いたのは「ウゴウゴルーガ」などで活躍しているCGデザイナーだという。若い女性客から子供の姿も見かけられた、ということからこのライブの性格の一面がうかがえた。現在、次回の企画を検討中とのこと。何が今度は飛び出すのか…?

M.C.マリオも登場したのだ

おまけに子どもも乱入(?)。末恐ろしいなあ…

PRESENT さあ応募しなさい

今回はちょっと規模縮小で少しさびしい。まずは1。右で紹介のフジコピアンからマウスパッドを5名にプレゼント。これはハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号、そしてあれば使用しているワープロ・パソコン・プリンタの機種名を記入のうえ、下記の応募方法内のあて先まで。もちろん上記のアンケート以外にもFFBでおもしろかったものと、なにかおもしろいこと、の2つを記入してほしいのだ。ふたつめは上で紹介したマイクロキャビンからフレイの絆創膏。これを5名に。こちらは下記の要領で編集部まで。

①フジコピアンマウスパッド

②フレイ絆創膏

応募方法

官製ハガキに左下の応募券をはり、①ほしいプレゼントの番号と名前、②住所(必ず〒も)・氏名・年令・電話番号、③今回のFFBでおもしろかったもの、④なにかおもしろいこと、を明記のうえ下記の住所まで送ってください。
〒105 東京都港区新橋4-10-7　TIM
MSX・FAN編集部「12-1月情報号・さあ応募しなさい」係
しめ切りは11月末日(必着)。発表は1月発売の本誌で。

■発売が予定されているソフト

12月上旬　SUPER PINK SOX3／TAKERU／4800円
12月予定　RONA　地母神の審判／Dixie／価格未定
発売日未定☆ベストプレーベースボール／アスキー／価格未定
◎麻雀悟空・天竺への道／(ROM版)／シャノアール／9800円
プロの碁パート5／マイティマイコンシステム／9800円
倉庫番リベンジ・ユーザーの逆襲／発売元未定／価格未定

※とくにことわりのないソフトはすべてMSX2用DDディスク版。☆印のついたソフトはターボR専用、◎印はMSX2用であるがターボRの高速モードに対応したソフト。なおTAKERUで販売のソフトは税込の価格です。

TAKERU情報

このところ順調に登録タイトルが増えていたTAKERU。8、9月に新たに登録されたのは1タイトルのみ、というさびしい状況。今回はちょっとひと休み、といったところだ。というのも年が明けた1月にビッグタイトルが登録される予定だからだ。現在判明しているのは、システムソフトの『マスターオブモンスターズ』と『銀河』の2タイトル。各2000円(税込)の予定とのこと。おまけに前号でも触れた大物メーカーのビッグタイトルもほぼ発売が決定したという。くわしいタイトルなどは次号ではあきらかになりそうな雰囲気。また、その他の新たなメーカーにチャレンジしてくれる、とのことなので、まもなく発売される予定の『SUPER PINK SOX3』ともども期待はふくらむのだ。

【8、9月に登録されたもの】
1　ピエロット／1500円
(ターボR専用)
※1→アスキー

NEWS インクリボンの話題2種

フジコピアンというインクリボンメーカー開催の「カラー年賀状デザインコンテスト」。これは熱転写リボンを用いて作った年賀状のデザインを競うコンテストだ。規定はインクリボンを使ったものであれば可。さらに使っていれば良いということで、リボンを切って貼った「貼り絵」のようなものでも良いそうだ(本当)。実際、夏前に行われた暑中見舞いのコンテストではそういった作品が送られてきたとか。気になる入選作に対するごほうびは、特賞は賞金20万円、入賞は5万円が贈られる。プリンタがない読者は、本誌編集部の「フジコピアン」係へデータを送ろう。かわりに転送する。ちなみに、しめきりは94年の1月15日となっている。他に、アンケートに答えると抽選でコンテストのキャラクタ「ふくこちゃん」をプリントしたマウスパッドをプレゼント、という企画も。両企画とも詳細は本誌掲載の広告を参照。

熱転写リボンの話題のもうひとつ。ここで紹介するリボンはチト特殊。前述のフジコピアン(株)が開発したものなのだが、一口でいうと普通紙に出力したものがそのままアイロンプリントできるというもの。普通は特殊なシートから布の表面に転写する(顔料転写タイプ)。このタイプは表面にだけインクが乗った状態だ。そのためゴワゴワ感や洗濯するとひび割れが起きる、などの難点がある。一方、同社開発のリボンは「転写捺染タイプ」と呼ばれる。これは相手側の素材がポリエステルの100%であれば、普通の紙に出力したものをプリント可能。さらに素材自体を染めてしまうため顔料転写タイプのような難点がない。ちなみに表面がポリエステル加工してあれば、もとの素材はなんでもいいという。現在ポリエステルの加工ができるスプレーも開発が進んでいるとのこと。将来的にはいろいろなものに吹き付けて捺染することも可能だそうだ。まだ市販には至らないが、興味深い熱転写リボンである。

これは白いシャツに転写捺染したもの。洗ってもひび割れなどの心配はない

テ アンケートハガキより

●でも高いぞ／廃刊になりそうという事実も知らずにアンケートハガキに「1280円は高い、おかげでサイフには60円と、とげぬき地蔵のお守りしか入ってない」などと書いてしまった。心の師(バボさま)それがしに罰をお与えください。ナンマイダナンマイダ。(埼玉・草駄郎)⇨そうか、だったらその1280円をわたしにくれ。「はるやま」でスーツが買えるぞ。しかし廃刊になりそうな分際でスーツより高いとはみどころがある。わたしは買わないが。(バ)

最新ゲームミュージック&ビデオ情報

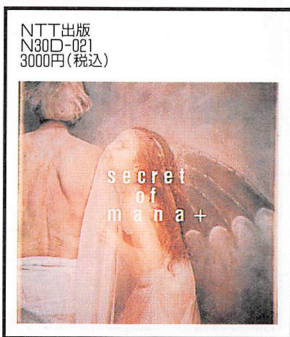
GM&V

さあ、スキーシーズン到来！ 今年こそゲレンデでGMが聴けるだろうか？ 文／高田陽

CD 聖剣伝説2 SECRET OF MANA 発売中

スーパーファミコン版では、今、もっともホットなRPG『聖剣伝説2』が待望のアレンジ版で登場。

試聴時、ドギモを抜かれたのは収録曲数がアレンジ・バージョンたった1曲という点。ゲーム版の原曲をボーダレスな1曲にまとめあげてしまったのだ。アレンジャーは、作曲者でもあるスクウェアの菊田裕樹氏。アルバム制作においてオリジナルの作曲者がアレンジを担当する場合、ゲームでは表現しきれなかった自分の中のわだかまりを一気に発散する場合が多い。こんな時、作者の思い入れやこだわりを受け、アルバムのクオリティはグンと上がるものだ。1曲構成という形も、作者のこだわりととって良いだろう。

サウンドは、未来的であり原始的、ドライでありウェット。絶えず、対照的な位置にある物の間を行きつ戻りつする。鳥のさえずりから、けたたましい電子音へ……インサートされる効果音はアルバム・テーマの象徴か？ 強固に見えたものが実際は軟弱だったり、あるいはその逆だったり。見えるようで見えない物事の本質を、その前衛的な曲調が暴き出していくようだった。

NTT出版
N30D-021
3000円(税込)

CD 餓狼伝説SPECIAL/SNK 新世界楽曲雑技団 発売中

もはや、アーケードにおける格闘アクションの巨頭へと成長した『餓狼伝説』のG.S.M.1500シリーズからのリリースである。ノリ、キレともに抜群のサウンド・フィールは、さすがのSNK。ひさびさにGMらしいGMを聴けて、試聴後は満足だった。「ケッ、なにがアレンジだ、気取るんじゃねーよ／」系のバリバリのオリジナル・ファンは涙モノの逸品ではないだろうか。オリジナル独特の良さを体験でき、曲調もいろいろ味わえるとなれば、この価格で買わない手はないだろう。

ポニーキャニオン
PCCB-00138
1500円(税込)

CD エルフのクリスマス 発売中

ほらー、あのねー、キャラクタものアルバムってさ、強烈な思い入れが無いと入り込めないでしょ。ましてや、こういうノリって男25歳を過ぎるとつかみにくい……えっ!? 世の中にはしっかりつかんでる奴もいる？ まあ、確かに……。というわけで、エルフの人気キャラが集結したクリスマス・パーティの模様を収録したアルバムだ(ウソ)。同級生の舞や美佐、ドラゴンナイトのルナなどが登場して、歌やドラマを展開する。声優さんは、若手が多く初々しい感じ。ファンなら買え／

NECアベニュー
NACL-1121
2800円(税込)

その他の新譜・ひとことレビュー

発売中
●プリンセス・ミネルバ⇨リバーヒルソフトの女王様RPGをオリジナル曲(PC−98)＋作曲者アレンジで。CD2800円。／NA
●ワールドヒーローズ2〜イメージアルバム〜⇨登場キャラ16人のテーマのアレンジに、ボーカル曲を加え17曲。CD2500円。／写真①／PC
●KONAMI GM HITS FACTORY II⇨発売済のCDからアレンジを再収録。全13曲中6曲はNew Mix。CD2800円。／写真②／K
●ファルコム エンディング・コレクション⇨エンディングばかり21曲を、オリジナルとアレンジでCD2枚に。CD2枚組4200円。／写真③／K
●コナミ・アミューズメントサウンズ'93…秋 マーシャルチャンピオン／コナミ矩形波倶楽部⇨3ゲーム74曲収録。CD2枚組3200円。／写真④／K
●悪魔城ドラキュラX⇨PCエンジン版のほか、メガドライブの『バンパイアキラー』、X68版のアレンジを4曲収録。CD2枚組3600円。／K
●ウィザードリィ外伝III・闇の聖典⇨ゲームボーイのウィズ最新作を、なんとモスクワのオーケストラが演奏。CD2800円。／写真⑤／NC
●組曲「トルネコの大冒険」〜音楽の化学〜⇨スーファミの内蔵音源とオーケストラが協演する不思議なアレンジ。CD2800円。／ソニーレコード
●交響組曲シャイニングフォースII⇨メガドラの大作RPGが、オーケストラ・アレンジで登場。全12曲。CD3000円。／写真⑥／パイオニアLDC
●ガンスター・ヒーローズ⇨メガドラ熱血アクションをあのNazo²PROJECTの元メンバーらがアレンジ。CD3000円。／パイオニアLDC
■バトルファイターズ 餓狼伝説2⇨アニメ第2弾。VHS73分9800円。(さらに1作目と両方収録のLD版も登場。LD2枚組 119分9800円。)／K

11月19日
●ナイトストライカー／タイトー ZUNTATA⇨アーケード、メガCDの人気作を名盤化。新アレンジ、ボイス & SEも収録。CD1500円。／PC
■サムライスピリッツ〜十二剣士烈伝〜⇨ゲームと同じ声優を使ってキャラ紹介&攻略。お手頃な価格がうれしい。VHS60分4800円。／PC

11月21日
●モンスターメーカーCD II〜闇の竜騎士〜⇨PCエンジンでいよいよ登場する、ゲームソフト発売記念のミニアルバム。CD1500円。／NA

11月24日
●バトル・マスター⇨スーファミ格闘ゲームのドラマ・アルバム。アレンジ曲や、声優による留守電メッセージ集も収録。CD2800円。／東芝EMI
●ソード・マニアック⇨作曲者松尾早人らのアレンジ。CD2500円。 ●カブキロックス⇨氏神一番のアレンジも収録。CD3000円。／共に東芝EMI
●SILPHEED⇨メガCD版作曲者によるアレンジ13曲に加え、あのPC−88SRの曲を2曲追加。CD2800円。／東芝EMI

11月26日
●光栄ヴォーカルコレクションVol. 1⇨これまで発売されたCDから、ヴォーカル曲だけを集めたベスト盤。12月に2も予定。CD2600円。／光栄
●THE ENTRANCE 伝説のオウガバトル〜イメージ・アルバム〜⇨今度はロック・アレンジで登場。ボーカル曲もあり。CD2800円。／DP
●HOPE／矩形波倶楽部⇨コナミの古川もとあき率いる人気バンドがメンバーチェンジ。3年ぶりのセカンドアルバム。CD3000円。／K
●イースIV J.D.K.SPECIAL ●風の伝説ザナドゥJ.D.K.SPECIAL⇨PCエンジン版の音楽をFM音源で演奏。CD各2500円。／K

12月1日
●ブルーフォレスト物語⇨ライトスタッフでゲーム化もされる角川スニーカー文庫の人気小説をイメージアルバム化。CD2800円。／ポリドール

12月10日
●オーロラクエスト おたくの星座⇨PCエンジン版RPGの妙なノリをそのままCD化。ジャケット絵は江口寿史。CD2800円。／ポリドール

12月15日
●ヴァーチャレーシング&アウトランナーズ(仮題)⇨元S.S.T.BANDの並木氏らが活動再開でアレンジ満載。CD2枚組3800円。／東芝EMI

12月16日
●ビデオ・ゲーム・グラフィティVol. 10⇨ナムコ最新作『エアーコンバット』がメイン。CD2枚組3900円。／ビクターエンタテインメント

12月17日
●NEO SELECTION⇨ネオジオ格闘ベスト盤。CD2500円。／PC ●ナイトスラッシャーズ・フラワーバスターズ⇨CD1500円。／PC
■餓狼伝説SPECIAL ■ワールドヒーローズ1・2 ■ストII'ターボ⇨ビデオ、一挙3タイトル同時発売／ VHS各60分4800円。／PC

1月1日
●超葉山〜兄貴番外地〜⇨その名の通り、あの『超兄貴』作曲者、葉山宏治のオリジナルアルバム。全編アニキな音楽が満載。／CD3000円。／NA

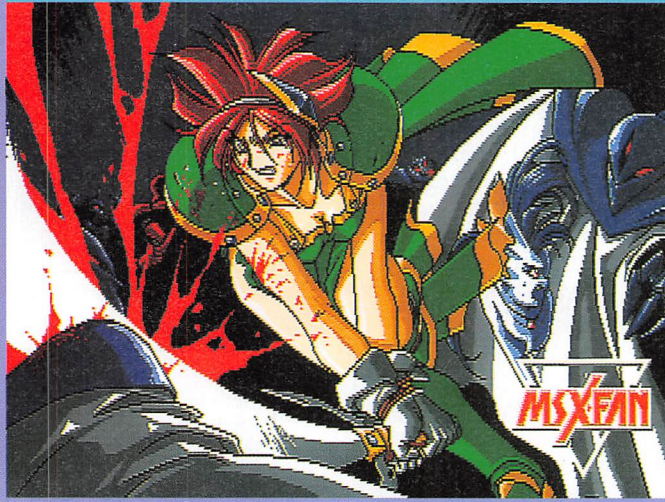
①
②
③
④
⑤
⑥
※文頭の記号は●＝CD、■＝ビデオかLDです。文末の英字は発売元略号——
PC:ポニーキャニオン
K:キングレコード
NC:日本コロムビア
NA:NECアベニュー
DP:データム・ポリスター

アンケートハガキより

●歯、みがけよ(©加藤茶)／次の文に覚えがありますか。「『ドレミファドン』が終わって悲しいバボだ。高島忠夫の『人生まだ半分』もとうとう売れず(略)」「今月の格言は貧乏子だくさん」(三重・井上景介)／創刊号から買っているのに一度も載ったことがない。せめておはこん最終回のときは載せて下さい。(奈良・松塚健)⇨ということで載せてみた。こんな地味なところでそっというのも何だがみんな元気でな。お風呂入れよ。宿題やれよ。お歳暮くれ。(バ)

Mファンにいいたい放題！

★MSX・FANがあるせいで他機種に乗り換えられないじゃないですか。ああ、486マシンが10万円出せば買えるっていうのに……今度お金が入ったらGT買っちゃうんだろうな〜、僕は。それもこれもMファンがおもしろすぎるからだ。うらむぜ、Mファン！(岡山県／上東澄宏・19歳・PHC-70FD2)★オレはMSXが大好きだ〜!!(秋田県／小原由裕・17歳・FS-A1GT)★Mファンの定価が上がったけれど、それで休刊にならずにすむのならば、きっと読者はみんな納得していると思います。ディスク2枚組にしたのはいいですね。(茨城県／中野大輔・19歳・FS-A1ST)

スーパー付録ディスクの使い方

★今回のバックストーリー★

戦闘は混乱を極めていた。いても立ってもいられなくなり、乱戦の中に母の姿を求めて飛び込んでいくシニリア。それを援護するようにルーシャオもつづく。斬っても斬っても、次から次へと敵は現れた。シニリアの体がだんだんと朱に染まっていく。おそらく母は、先頭をきって進んでいるに違いない。だが、そこに到達するには、あとどれくらいの敵を倒さなければいけないのだろう。いつしかシルクの姿も荒れ狂う人並みの中に消えてしまった。シルクもシニリアもお互いをかまっていられるほど余裕はなかったのだ。シニリアとルーシャオのコンビは、敵をなぎ倒しながら着実に前へ進んでいった。一心不乱に剣を振り下ろす先には、確実に敵の体があった。母への想いがシニリアにここまでの勇気と集中力をもたらしたといえよう。敵を倒すごとに母に近づく、そう自分にいいきかせて。

スーパー付録ディスク DEC.−JAN. 1993／94 DISK#23			
媒　体	2DD ×2	セーブ機能	セーブできません
対応機種	MSX 2/2+ MSX turbo R	残りバイト数	ほとんどありません
VRAM	128K	ターボRの高速モードに対応	

ディスクNo.1実質収録バイト数：1,554,432bytes
ディスクNo.2実質収録バイト数：2,190,336bytes

☆ディスクNo.1収録作品
①ファンダムGAMES ②ルーシャオの冒険 ③ツール！ ④FM音楽館 ⑤あてましょうQ ⑥表紙CG ⑦B： ⑧システム関係 ⑨タイトルCG&BGM
☆ディスクNo.2収録作品
⑩オールディーズ ⑪CGコンテスト ⑫紙芝居&動画教室 ⑬パソ通天国 ⑭ファンダム・サンプル ⑮AVフォーラム ⑯アル甲7 ⑰MIDI三度笠

2枚組化第2弾は圧縮のオンパレード！

どんなことでもやりすぎや、いきすぎは良くないことですよね。ごめんなさい。今回の解凍作品は全部で19作品もあります。作品を削るよりは……、ということで圧縮に踏み切らせていただきました。いい作品を収録したい、という願いをディスクに込めすぎたかな。また、今回はシステムプログラムを片方だけにしました。必ずディスク1から立ち上げてください。

しかし、編集部でのデバッグ作業(不具合な部分をみつけて修正する作業)の時間がかかること、かかること。これだけ解凍に時間がかかると、めんどくさがりの人が、さらにやりたがらなくなってしまいますね。

ハッキリいいまして今回はいままでにない圧縮量になってしまいました。とくに『ディーヴァ』とCGコンテストは解凍にターボRでも15分以上かかります。次の発売日までに遊びきれるのか、疑問が残ってしまうくらいの量です。いっぺんに全部解凍するとなると、どんなに詰め込んでも結局6枚は必要になってしまいますし……。まあ、気長に解凍してくださいな。

さすがに次回からは、圧縮収録する作品の量を考えないといけませんね。みなさんの意見を見ていますと、圧縮してもいいからたくさんの作品を収録してほしい人、解凍がめんどうだから圧縮は少なくしてほしい人と賛否両論なのです。編集部としてはできるだけ圧縮をせずに、たくさんの作品を収録できればベストなのですが……。

もうT&E SOFTさんには頭があがりません。『ハイドライド』に続いて、『DAIVA〜ソーマの杯〜』を収録できるなんて。Mファン創刊当時に発売された名作ソフト。『ディーヴァ』という名前を知っている人は多いはず。なにせ全7機種にもわたって発売されたソフトなのですから。

今回のおハガキ

⬆いつもありがとう！　今後の展開にも期待してください(大阪／大石根薫・女)

タイトルBGM作って♥

ジャンルはオリジナルのみで形態はMSXのBASIC、または内蔵OPLLドライバ用のデータで&H0000番地からセーブしたもの。投稿時はソースMMLも一緒につけてください。音楽の形式はFM9声、FM6声+リズム(これらの場合、PSG3声でならしたいチャンネルを明記してください)、PSG3声のうちからひとつで、BASICのMML中では、PSGのM、S、FM音源の@63、@VnやYr,dなどが使用できません。また、最後の休符は省略しないでください。なお、拡張音色は音色が変わってしまうことがあります。

投稿方法は基本的に『FM音楽館』と同じです(付録ディスクBGM用の作品であることを明記してください)。採用者には採用号と規定の謝礼が送られますので、どうかどしどし投稿してくださいね。

■付録ディスク製作スタッフ　SYSTEM PROGRAMMER=上岡啓二(UKP)/TITLE CG DESIGNER=木村明弘(ライトスタッフ)/MAIN MENU CG DESIGNER=Orc/TITLE BGM COMPOSER SHIN NYA/DISK MAKER=化成バーベイタム/SPECIAL THANKS TO 日本ファルコム+東亜プラン+リバーヒルソフト+T&E SOFT+ビッツー+松下電器

複写／解凍作業についての説明です

いつものように2DDフォーマットされたディスクを作業に入る前に用意しておいてください。必要なDSKFの値はDOSやPMext用の空き容量も含めたものなので、すでにこれらが入っているディスクを使う場合は、DSKFは44少なくてもだいじょうぶです。

作業に入ったら画面下のメッセージに従ってディスクを入れ換えていけば、ファイルの複写から解凍までを自動的に進めてくれます。解凍が始まる前までは大メニューへ戻ることができますが、解凍が始まったらリセットして戻ってください。

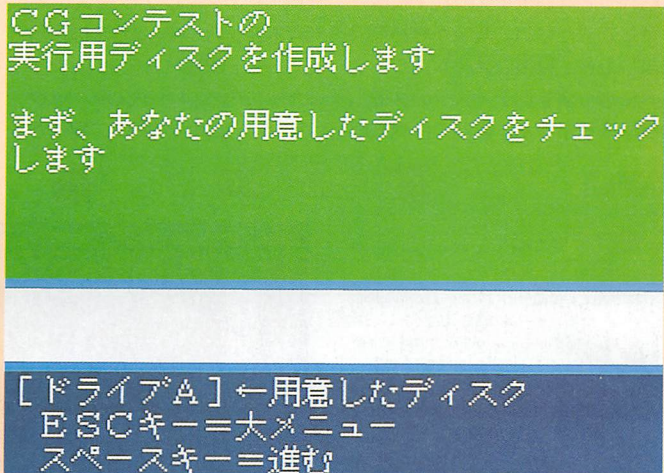
また、作業を途中までで中断して、あとから解凍だけをすることもできます。複写されたファイルが入っているディスクがあれば(必要DSKFをクリアしていること)、メニューから再びそのコーナーを選んでディスクを入れるだけで、複写はパスして解凍作業に移行しますので、従来のようなやり方をしなくても大丈夫です。

どうしても、何が何でもDOS上からやりたいという頑固な人は、どうぞご自分でバッチファイルを調べてみてください。

再起動をしたいときには、それぞれ別の方法があるので、各コーナーに書いてある方法を参照して行ってください。

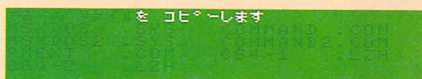
CGコンテストの
実行用ディスクを作成します

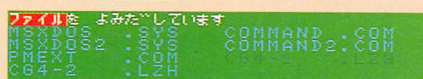
まず、あなたの用意したディスクをチェックします

[ドライブA]←用意したディスク
ESCキー＝大メニュー
スペースキー＝進む

⬆画面下段には省略形で指示メッセージを表示。写真の例は「ドライブAに用意したディスクを入れてください。ESCキーで大メニューに戻り、スペースキーで先へ進みます」を意味します

解凍するものの一覧表

①RAINBOW DROP(DSKF134)
②ASTRO FOX(DSKF111)
③FRIEL(DSKF195)
④星彩(DSKF116)
⑤池のボートで勝負だ/(DSKF122)
⑥NATURE(DSKF258)
⑦TOMCAMP(DSKF136)
⑧Real Volley'(DSKF88)
⑨Exa=valley(DSKF172)
⑩洋食専門店Puzzu(DSKF76)
⑪オールディーズ(DSKF713)
⑫CGコンテスト(DSKF608)
⑬紙芝居&動画(DSKF236)
⑭FM-OPLL(DSKF99)
⑮HENGE(DSKF268)
⑯パソ通天国(DSKF531)
⑰MIDI三度笠(DSKF79)
⑱SB講座(DSKF162)
⑲ルーシャオの冒険(DSKF324)

ファイルを コピーします
MSXDOS .SYS COMMAND .COM
MSXDOS2 .SYS COMMAND2.COM
PMEXT .COM CG4-1 .LZH
CG4-2 .LZH

⬆ ❶ まず最初に複写するファイルが表示されます。複写しないファイルは薄い緑色になります。上の写真のファイルの色がコピーするファイルの色です。

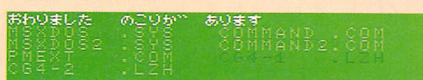
ファイルを よみだしています
MSXDOS .SYS COMMAND .COM
MSXDOS2 .SYS COMMAND2.COM
PMEXT .COM CG4-1 .LZH
CG4-2 .LZH

⬆ ❷ 次は読み出すファイルを水色で表示します。1回で読み込めないものがあるときには、そのファイルの色は緑色のままです。

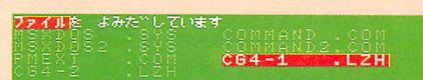
ファイルを よみだしています
MSXDOS .SYS COMMAND .COM
MSXDOS2 .SYS COMMAND2.COM
PMEXT .COM CG4-1 .LZH
CG4-2 .LZH

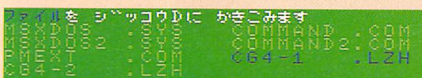
⬆ ❸ 読み出されたファイルは紺色で表示され、現在読み出し実行中のファイルは赤くなってます。現在、作業中のファイルはすべてこのようになります。

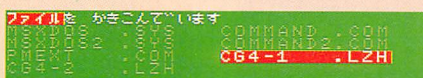
ファイルを ジッコウDに かきこみます
MSXDOS .SYS COMMAND .COM
MSXDOS2 .SYS COMMAND2.COM
PMEXT .COM CG4-1 .LZH
CG4-2 .LZH

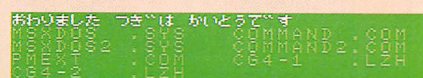
⬆ ❹ すべて読み出し終わると、さっき水色だったファイルはすべて紺色になっているはずです。ここでディスクを入れ換えます。

おわりました のこりが あります
MSXDOS .SYS COMMAND .COM
MSXDOS2 .SYS COMMAND2.COM
PMEXT .COM CG4-1 .LZH
CG4-2 .LZH

⬆ ❺ 書き込みが終わったファイルは薄い緑色になります。ここで読み込みきれなかったファイルがある場合、再度複写を行いますので付録ディスクに入れかえます。

ファイルを よみだしています
MSXDOS .SYS COMMAND .COM
MSXDOS2 .SYS COMMAND2.COM
PMEXT .COM CG4-1 .LZH
CG4-2 .LZH

⬆ ❻ すでに複写が終了しているファイルはパスし、残りのファイルのみを読み出します。①〜④と同じ手順の作業を繰り返します。

ファイルを ジッコウDに かきこみます
MSXDOS .SYS COMMAND .COM
MSXDOS2 .SYS COMMAND2.COM
PMEXT .COM CG4-1 .LZH
CG4-2 .LZH

⬆ ❼ まえと同じように書き込むファイルは紺色になってます。書き込み作業に移りますので、ここでまた実行用ディスクに入れ換えてください。

ファイルを かきこんでいます
MSXDOS .SYS COMMAND .COM
MSXDOS2 .SYS COMMAND2.COM
PMEXT .COM CG4-1 .LZH
CG4-2 .LZH

⬆ ❽ そして書き込みです。例によって書き込み実行中のファイルは赤く、それ以外の作業終了ファイルは目立たない薄い緑色のままです。

おわりました つぎは かいとうです
MSXDOS .SYS COMMAND .COM
MSXDOS2 .SYS COMMAND2.COM
PMEXT .COM CG4-1 .LZH
CG4-2 .LZH

⬆ ❾ お疲れさまでした。これで複写は終了です。中断する場合にはここで止めてください。このまま解凍に移る場合はディスクを抜かずにスペースキーを押すこと。

解凍作業に入るまえの準備とディスクの残り容量(DSKF)について

●複写先のディスクをつくる

解凍作業には複写・解凍先として2DDフォーマットのディスクが必要です。作成には新しいディスク(不用ディスクでも可)を使用します。決して付録ディスクを使用しないでください。

①BASIC画面でCALL FORMATと入力し、リターンキーを押す。②出てくるメニューの中で一番数の大きいキー(2キーまたは4の場合もある)を押す。③最後にどのキーでもいいので押す。④ディスクドライブが動きだす。⑤画面にOkと表示されればできあがり。

●残り容量の調べ方

BASICモードで、調べたいディスクをAドライブに入れ、

PRINT DSKF(0)

と入力して、リターンキーを押せばいいのです。すると、

713

などのように数字を表示します。この数字は残り容量を「Kバイト」単位で表しています。この例の「713」は713Kバイト(730112バイト)の残り容量があることを表しています。これは2DDフォーマット直後の容量です。

●DSKFについて

複写・解凍プログラムでは、最初にあなたの用意したディスクのDSKFをチェックします。このDSKFとはさきほどのディスクの残り容量を調べるDSKF関数で調べた値のことです。

複写・解凍の必要なコーナーを選択する前に、この方法で解凍先ディスクの残り容量(DSKF)を調べておきましょう。ちなみにDSKFとはDiSK Freeの略です。

またディスクに残り容量が十分あれば、他に何が入っていても構いません。ただし、ギリギリの容量しかない場合、解凍時間が若干長くなります。

このマークのあるコーナーは指定されたDSKF以上のディスクを用意してください。

※このページの画面写真は4－5月情報号のものです。

Mファンにいいたい放題！

★ついにディスクが2枚組になりましたね。ある程度予想していたことだし、内容もよかったので大満足です。要望としては、1枚のときと同じ密度で2枚組にしてほしい(圧縮モノが多いほうがよい)と思う。そのためにも、システムはディスク①にのみ入れておけば十分だと思う。(秋田県／浜田正登・19歳・WAVY70FD)★今回はなんといっても『双王』がおもしろかった。それと、B：はいちいちMSXのことを書くより、無法地帯のほうがよかった。(神奈川県／渡辺岳史・14歳・HB-F1XV)★B：を前のように自由に書かせてほしい。(北海道／中村秀美・17歳・WAVY70FD)

Mファンにいいたい放題！

★B：はMSXについてのことを書くより、以前のように好き勝手に書いているほうがおもしろいと思う。（大阪府／柴田展秀・21歳・FS-A1ST）★今回はディスク2枚組なので、かなり楽しめました。FM音楽館はいつもより曲数が多く、聴きごたえがあってよかったです。（神奈川県／山川朱美・18歳・FS-A1）★今までMファンを買いつづけて、10-11月号が最高によかった。音楽、CG、ゲーム、オールディーズ、アル甲、MIDI、etc．すべてがよかった。特に音楽。「ヤマト」が聴けたのは最高によかった。（青森県／堀米克彦・27歳・FS-A1ST）

Oldies②

『ディーヴァ〜ソーマの杯〜』

ⒸT&E SOFT

オールディーズは基本的に圧縮しないコーナーなのですが、事情が事情だけにやむを得ず圧縮することになりました。

解凍にはフォーマット済の何も入ってないディスクを1枚用意してください。解凍が終わりましたら、以後はオートスタートになります。ディスクのメモリは余りますが、ほかには何も入れないでください。

今回収録したものはMSX2用の『〜ソーマの杯』です。

基本的な操作は、選択をカーソルキー（方向キー）で、決定はリターンキーかスペースキー（Aボタン）、キャンセルはESCキー（Bボタン）で行います（カッコ内はジョイスティックでの操作）。2人で同時に操作が必要なときは、必ず最低ひとつのジョイスティックがないと操作ができません。ゲストプレイヤーを操作するにはジョイスティックをポート2に接続してください。

サブコマンドはファンクションキーに対応しています。

艦隊戦にゲストが参加する場合には、ゲストの艦船をジョイスティックで操作します。

惑星戦では多少操作が異なる部分があります。オプション兵器を使用するにはキーボードならSHIFTキー、ジョイスティックならBボタンになります。ゲストがいるとき、2艦隊で攻め込んだときは2人同時プレイになります。

DSKF 713

☞4ページ

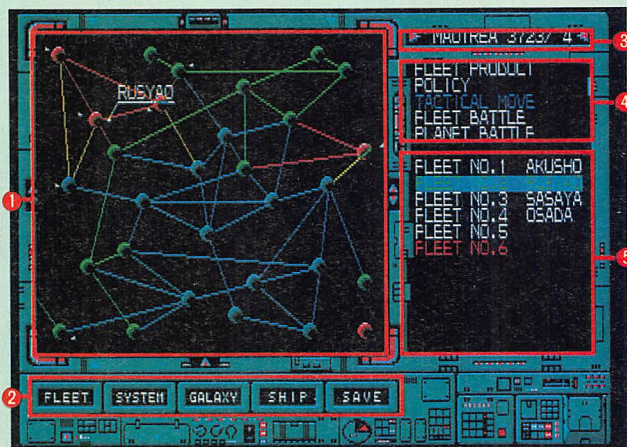
基本画面解説

❶スクリーン

画面上には30の星系（ここでいう星系とは画面上では星ひとつ）マップが常に表示されている。ゲームの最終目的であるシヴァ・ルドラのいるナーサティア双惑星は画面右下にあるナーサティア航路（各星系を結んでいる線のこと）がつながっていない星系である。ウォーデータを出力するためには画面左下のNo.25の星系から画面外に出ればよい。逆にウォーデータを入力してゲストプレーヤーを呼んだ場合は、No.25の星系に現れる。

各星系には色が着いており、青色はプレーヤー側の植民星系、緑色が中立星系、赤色が帝国側の植民星系である。それにつながっている補給路（艦隊の配備や情報を見られる星系をつないでると思えばよい）の色も同色になっている。ただし、プレイヤーと帝国の共通の補給路の色は黄色になる。また、同盟星系は双方の青色と赤色にストライプが入ることで区別している。

ゲーム中のメッセージや伝達事項、サブコマンドを使用したときの表示も、すべてこのスクリーン上に表示される。

艦隊の移動、艦隊戦、惑星戦をするときには画面がズームアップされる。

❷サブコマンド

画面の左からファンクションキーのF1〜F5に対応し、それぞれのキーを押すことで、かんたんに情報を参照、またはセーブをすることができる。メッセージはすべてスクリーン上に表示される。

「FLEET」と「SYSTEM」のふたつのコマンドは、どの艦隊、どの星系を参照するのかを決めなければならないので、スクリーン上のカーソルとウィンドウを見ながら決定する。

各コマンドのくわしい説明は本誌6ページを参照のこと。

❸マウトレーア暦

いわゆる年月のことです。

❹メインコマンド

戦略を決める重要なコマンド。各コマンドのくわしい説明のほうは本誌の5ページを参照のこと。

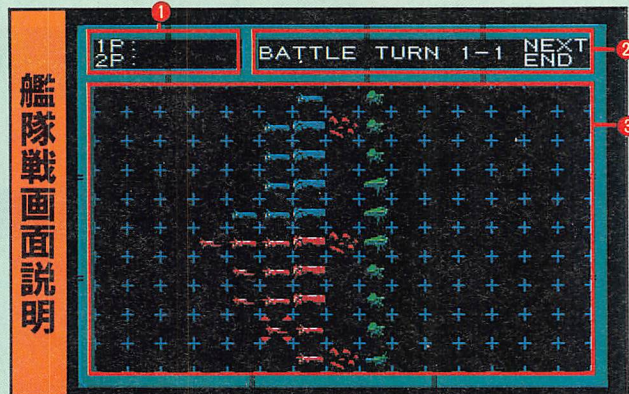
「艦隊生産」はウィンドウを見ながら決定する。「政策」はどの星系、どの艦隊にするかをスクリーン上のカーソルと、ウィンドウを見ながら決める。「作戦移動」も同様にしてどの艦隊を動かすかを決める。「艦隊戦」、「惑星戦」はどの艦隊で参戦するかを決めると画面が切り替わる。

❺ウィンドウ

各種コマンドの選択項目を表示する。普段は何も表示されていない。基本的にカーソルを上下させて項目を決定する。

各コマンドによって、艦隊や星系を選ぶことになる。そのとき艦隊名や星系名はここに表示されるので、ここととスクリーン上のカーソルで位置を確認して決定する。

メインコマンドの「政策」による投資は、艦隊、星系を決定したのち、ここに各項目が表示され、投資額や税率を操作する。

艦隊戦画面説明

❶艦船耐久力

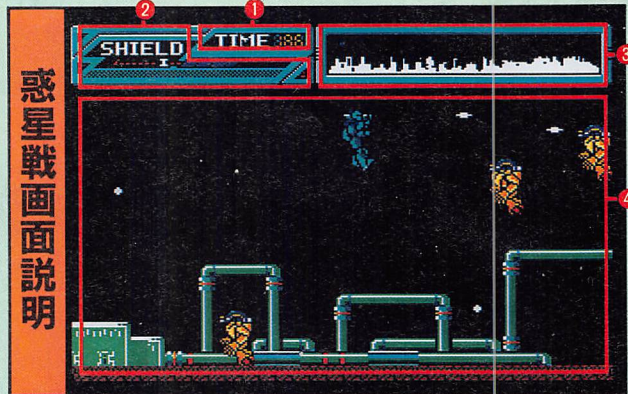
調べたい艦船の上にカーソルを合わせて、ESCキーを押すと表示される。

❷ターン数

3ターンを一区切りにし1イニングと呼ぶ。1イニングごとに継続か撤退かを選択する。

❸バトルフィールド

画面中央の小惑星エリアをはさんで、左側がプレイヤー軍エリア、右側が帝国軍エリアとなる。小惑星エリアを通過して敵陣営に進入することはできない。移動が終了したらESCキーとリターンまたはスペースキーを同時に押すと戦闘が開始する。

惑星戦画面説明

❶制限時間

制限時間は200から徐々に減ってゆく。投下の設定をした時間はここが基準。

❷シールド

ドライビングアーマーの耐久力。青がプレイヤー1。赤がプレイヤー2。

❸マップ&現在位置

各エリアをクリアすると「OUT」と表示される。カプセルや現在位置も表示する。

❹バトルフィールド

青がプレイヤー1。赤がプレイヤー2。左右どちらに進んでもかまわない。

ファンダムGAMES①

今回のファンダムは16本を収録。そのうち解凍モノが10本もあって解凍作業は大変。「こんなに解凍させやがって」と思うかもしれないが、そんな不満を吹き飛ばすぐらいのおもしろい作品を用意してあるぞ。

★『NATURE』
タイトル画面で「CONTINUE」か「START」を選択する際、セーブデータがない状態で「CONTINUE」を選ぶとエラーが出ます。解凍後に実行するときは「START」を選んでください。

★『洋食専門店Puzzu』
『洋食専門店～』のプログラムが収録されている同一のディスクにCGデータがないと、この作品は動きません。みんなのほうでCGを用意し、解凍したディスクにコピーしてください。そこで『洋食専門店～』を解凍するにあたって、空き容量の余裕があるディスクに解凍をお願いします。SCREEN5のCG1枚で約30Kバイト、SCREEN7、8のCGで約60Kの容量が必要です。

■起動ファイル
解凍モノを起動させるには、①BASIC上で②DOSのA>の状態から、以下の命令、コマンドを実行してください。

❶『ASTRO FOX』
①RUN"ASTROFOX.FDZ"
②FOX　☞25ページ

❷『Real Volley'』
①RUN"VOLLEY'.FDZ"
②VOLLEY　☞26ページ

❸『RAINBOW DROP』
①RUN"RAINBOW.FDZ
②RAINBOW　☞27ページ

❹『Exa=valley』
①RUN"VALLEY.FDZ"
②EXA　☞28ページ

❺『NATURE』
①RUN"NATURE.FDZ"
②NATURE　☞29ページ

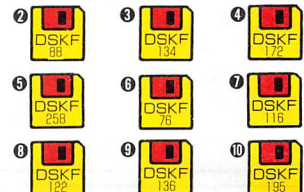
❻『洋食専門店Puzzu』
①RUN"PUZZU.FDZ"
②PUZZU　☞31ページ

❼『星彩』
①RUN"SEISAI.FDZ"
②SEISAI　☞38ページ

❽『池のボートで勝負だ！』
①RUN"IKE.FDZ"
②IKE　☞39ページ

❾『TOMCAMP』
①RUN"CAMPLDR.FDZ"
②TOMCAMP　☞40ページ

❿『FRIEL』
①RUN"FRIEL.FDZ"
②FRIEL　☞41ページ

『まほうつかいコッピー』はジョイスティック専用、『おいかけっこ』、『蚊』はマウス専用のゲームです。それにしても今回の付録ディスク(ファンダムに関して)は問題が多発。なんとか完成してよかった、よかった。☞24ページ～

サンプルプログラム②

■スーパービギナーズ講座
スクリーン8のCGを、スクリーン5に変換するプログラム(ファイル名：HENKAN.ASC)と、変換前(INPUT.SC8)と変換後(OUTPUT.SC5)のサンプルCGを収録。変換プログラムは圧縮ファイルなので解凍作業が必要です。
※サンプルCGは93年4－5月情報号CGコンテント掲載の『ぶ～け』(迫章久・作)を使用しました。　☞52ページ

■BASICピクニック
英単語帳ツール(WORDNOTE.BPZ)と英単語データ(WORD.DAT)を収録。　☞68ページ

AVフォーラム②

付録ディスクがラッシュアワー状態のため、前回、4つのオープニングがあったAVフォーラムは、今回ひとつだけしか収録できませんでした(収録したオープニングはJクンのもの)。
今回のAVフォーラムでおもしろいのが『バーチャル陶芸』(大家のケンちゃん作)だ。カーソルキーの上下でカーソルを動かし、スペースキーで土を削る。形が整ったらF1キーで焼き入れてできあがり。ただ見るだけでなく、こんな風に参加できて楽しめるのがいいよね。また、付録ディスクが起動するMSXなら、今回の作品はすべて見られます。　☞22ページ

アル甲②

アル甲7「Mファン殺人事件」応募作のなかから選ばれた入選作とその改良版のあわせて2本のプログラムを収録しています。
MURDER3C.AL7
入選作プログラム(バグ修正版)
MURDER-A.AL7
入選作の改良版プログラム

【操作方法】
容疑者番号と時刻を入力すると、その時刻における容疑者のアリバイを聞くことができる。犯人と犯行時刻を断言できるとアルゴリズムが判断すると、犯人と犯行時刻の入力処理へとジャンプする。なお、尋問例などは本誌54ページのほうに紹介しています。　☞54ページ

ツール！①

ひさしぶりに登場した「ツール！」は、今話題のモーフィングが楽しめる『HENGE』とFM音源を活用する『FM-OPLL MUSIC EDITOR Ver.2.1』の2本を収録しています。どちらとも解凍作業が必要です。くわしい解説は各ページを参照のこと。
❶『HENGE』は、圧縮ファイルを解凍すると、13個のファイルができます。再起動は、DOS上では、
HENGE
を実行、BASIC画面では
RUN"HENGE.BAS"を
実行します。　☞32、50ページ
❷『FM-OPLL MUSIC EDITOR Ver.2.1』は、圧縮ファイルを解凍すると9個のファイルができます。再起動は、DOS1上で、
FME
を実行します。　☞36ページ

パソ通天国②

アスキーネット会員のグループ「AMUES.C」製作のフリーソフトフェア『水龍の宝珠・前編』を収録しています。MSX2/2＋以降で、128KのVRAMと、FM音源と、漢字ROM(できれば第2水準も)が必要です。今回は容量の都合で前編だけしか収録できませんでしたが、好評でしたら次号で後編を収録させてもらえるかもしれません。見て、感動した人はぜひ感想を編集部まで／
☞87ページ

MIDI三度笠②

今回は2タイプあります。FRIEVE作「トイレット」はBASICプログラムなので、RUN"ファイル名"リターンで演奏がはじまります。もうひとつのGON作「Wave Motion [Remix]」はMIDIサウルス用データなので、『MIDIサウルス』または『μ・SIOS』でロードしてください。この原曲はGAN-P★作です。『μ・SIOS』の場合は [mmf] で1トラックずつロードします。
☞72ページ

Mファンにいいたい放題！

★オールディーズの『ザナック』は非常によい。それにファンダムも16本採用になった。ディスク2枚組の力はすごい。これからもがんばってください。(奈良県／奥田貴士・14歳・FS-A1GT)★長いあいだ探していたMSX版『ザナック』で遊べるとは！ うれしいなあ……。Mファン編集部のみなさん、本当にありがとう!!(北海道／指田博史・24歳・HB-F1XV)★『ザナック』とてもよかったです。初めてやったのですが、ハマりました。(熊本県／大川健太郎・15歳・FS-A1ST)★『ザナック』はおもしろい！ 昔ファミコンで連射して手が痛くなったのを思い出した。なつかしい！(埼玉県／荒木義博・16歳・FS-A1GT)

Mファンにいいたい放題！

★ディスク2枚組のおかげで内容が増えてよかったと思います。『ルーシャオの冒険』は、けっこうおもしろかったです。(茨城県／横須賀幸夫・16歳・FS-A1ST)★あまりに濃い内容に感激。ディスク2枚組になっても充実度は2倍ですね。『ルーシャオの冒険』もなかなかよかった。(大阪府／大石根薫・25歳・FS-A1ST)★『ルーシャオの冒険』は、ストーリーのつながりにやや難点があるものの、BGMがよいと思います。作成日数を考慮すればよい出来ではないでしょうか。ぜひとも続編を作ってください。(千葉県／永野幸一・21歳・FS-A1F)

CGコンテスト②

アンケートはがきによると、2枚組になったんだからCGの収録作品を増やしてくれとの意見が目立ったでおじゃる。んで、今回は付録ディスク担当者を泣かせて、イラスト部門で90点以上の優秀者6人の作品、ぬりえ1作品、トビラにお題といったてんこもり。つめにつめたでおじゃるぞ。解凍後、ディスクを再起動する場合は、BASIC上で「RUN"CGZ1.BAS」を実行すればOKだぞよ。 ☞8ページ

紙芝居&動画②

付録ディスクがマンタン？ ちょっとトバッチリをうけた紙芝居&動画教室。投稿作品から「a sad memory」1作品とサンプルプログラム2本収録。ちょいと少ないですが、その分本誌を充実。内容のこい授業内容でお送りしています。ディスク解凍後、BASIC画面になるので、投稿作品は「ANIME.BAS」を実行してください。サンプルはそれぞれの「SAMPLE.BAS」を実行してください。 ☞15ページ

FM音楽館①

オリジナル「MG」、ゲームミュージック『TATSUJIN』より「SALLY」など、全部で8曲を収録しました。一般曲の「ダンシングめだか」は付録ディスクには収録していませんので、本誌66ページからのリストを打ち込んで聴いてください。いつものように、付録ディスクに収録してあるプログラムは小メニューから連続して聴けるようにリストを変更してあります。プログラムを見れば変更点がすぐわかるようにしていますが、今回は変更したところがちょっと多いので、復元するときは注意してください。

☞64ページ

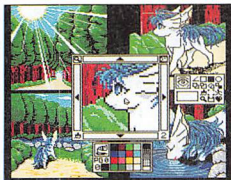
今回の表紙

今年は冬の訪れが早いようで(そのぶん夏が短くてつまんなかった)、去年の12月ような雪不足に悩むことはないかな？ スキー場に行ったら、斜面の地肌が見えてたりして、スキー板がガリガリに傷ついちゃった記憶はありません？

さて、久しぶりにホルの下書きを掲載します。インタレースで描かれたCGと共に役立ててくらはいな。

それではまた。

こんなカワイイ娘がいたら思わず声をかけたくなりませんか？ ねぇ、男性諸君

ルーシャオの冒険①

オープニングのグラフィック作成画面だよ

前回うだうだいったわりに、しっかり第2章を作ってしまいました。前回にくらべると、あっさりしています。ギャグもないですし。CGに力を入れすぎたかな？ みなさんからの反応が怖いです。次回作は今度こそ未定……。

DSKF 324

B:①

えっ、うそ？ ホントに！ 突然の引退を決意したバボさま。いったい彼女に何があったのだろうか？ つらい胸のうちを少しだけのぞかせています。きっとB:以外ではそんなことをいえないのでしょう。

ところで、バボさまのあとは誰が引き継ぐんだろうか？ あんな下品で、知的で、人を小馬鹿にした文章を書ける才能の持ち主は編集部にはいないぞ。

あてましょQ①

正解は、上から落合・福田・新田・主人公・伊藤の各氏。今回は記録的な正解率の低さ。当選者は<青森>高島浩<東京>野崎薫<神奈川>石塚博章<兵庫>瀬崎幸雄<大分>高畑耕一

福田さんが難関だったようで……

MSX-DOSへの道

ついにメニューから消え去ってしまった！ な～んていっても私は道端に生える雑草。スキあらばどこへでも出没する。

今回からメニューでESCキーを押して、BGMのスイッチがあるところに転移したんです。ついでにBASICモードにも移動できるようにしてあります。これでいままで使っていた人も安心していただけましたでしょうか？ くわしくは⇩を。

スーパー付録ディスクQ&A フロQ

?はフロQへ

2枚組で正々堂々と試合開始！

はよ～ん★

前号の付録ディスクには、2枚両方にシステムを入れましたが、今号はディスク1にしか入っていません。ディスク2から起動するとMSX-DOS(またはMSX-DOS2)の画面でとまってしまいます。

この片方だけにシステムを入れるという作業が思いのほか難航しました。例えばタイプDの複写、解凍のコーナーから、やっぱりやめたと大メニューに戻るときには、今ドライブに入っているディスクが1枚目か2枚目かを判断しなくてはなりません。そうするとそこにディスクチェックを入れなくてはならず、結構大幅な仕様の変更になり、これで2日はマスター入れが遅れたな。うんうん。

ですから一通りのチェックはもちろんしてありますが、まだバグが枯れていない恐れもありますので、エラーが出ても怒らないで、アンケートハガキに書いて知らせてください。解凍が多くて、その割に時間が足りなかったんだもの。

ああ、なんでこんなにグチってるんだろ。カッコ悪いよね。

ちなみに大メニューの画面で[ESC]キーを押して出てくるサブメニューからは、[F1]キーでBASIC、[F2]キーでMSX-DOS(またはDOS2)に抜ける事ができます。

[F1]キーのBASICはメモリの中にシステムのプログラムが残っていますから、RUN[RET]で再び起動することができます。途中で新しいディスクをフォーマットしたいときに便利です。

[F2]キーのMSX-DOSでは、付録ディスクのシステムは残っていませんが、ある程度システムの残骸が残っていることが考えられますので、純粋にDOSを使いたい場合はリセットして起動したほうがいいでしょう。

スーパー付録ディスク内容一覧表

記号の意味⇨無印はMSX 2 以降、●はMSX 1 以降、☆はMSX 2 ＋以降、★はターボR専用プログラムです。
※各コーナータイトルのⒶⒷⒸは、それぞれのコーナーのとタイプを表しています。⇨付録ディスクパッケージ裏面参照

コーナータイトル	関連記事名	内　容	ファイル名	備　考
オールディーズⒶ	FAN ATTACK （P 4～7）	『ディーヴァ　～ソーマの杯～』	D　　　　.1～5	すべて圧縮ファイルです。 ※分割してあります。
ルーシャオの冒険Ⓒ	付録ディスクの使い方（P112）	編集部オリジナルアドベンチャーゲーム　第2章	ADV-12A .LZH ADV-12B .LZH	すべて圧縮ファイルです。
ファンダム・GAMESⒶ	ファンダム（P24～31） （P38～43） 付録ディスクの使い方（P111）	まほうつかいコッピー ASTRO FOX Real Volley' RAINBOW DROP Exa＝valley NATURE カー 洋食専門店Puzzu ★星彩 ★池のボートで勝負だ! TOMCAMP FRIEL ●G－テニス おいかけっこ 蚊 ●FONT EDITOR	CO^PY .FDZ ASTROFOX.LZH VOLLEY .LZH RAINBOW .LZH EXA .LZH NATURE .LZH CAR .FDZ PUZZU .LZH SEISAI .LZH IKE .LZH TOMCAMP .LZH FRIEL .LZH G-TENNIS.FDZ OIKAKE .FDZ KA .FDZ F-EDITOR.FDZ	拡張子「.ＦＤＺ」のファイルはすべてBASICプログラムです。 拡張子「.ＬＺＨ」のファイルは圧縮ファイルです。 ※FM音源が必要です。
ファンダム・サンプルプログラムⒷ	スーパービギナーズ講座（P52,53） BASICピクニック（P68～71）	本誌のサンプルプログラム 英単語帳プログラムとそのデータ ※要漢字ROM	FANSAMPL.LZH WORDNOTE.BPZ WORD .DAT	圧縮ファイルです。 BASICプログラムです。 データファイルです。
アル甲Ⓑ	アル甲（P54～56）	●アル甲7：選考に残ったプログラム（1本） サンプル（1本）	MURDER3C.AL7 MURDER-A.AL7	BASICプログラムです。
紙芝居&動画Ⓐ	紙芝居＆動画教室（P15～17）	本誌掲載紙芝居とサンプルプログラム	KAMI-Z1 .LZH	圧縮ファイルです。
FM音楽館Ⓐ	FM音楽館（P64～67）	M．G． DEATH OF A TECHNOLOGIST Miler 『　　』 黒月の宴 Bad TIMING SALLY Be Careful	MG .FMZ DEATH .FMZ MILER .FMZ MUDAI .FMZ UTAGE .FMZ BAD .FMZ SALLY .FMZ YS-BE .FMZ	BASICプログラムです。 ※要MSX－MUSIC
AVフォーラムⒶ	AVフォーラム（P22～23）	規定部門／自由部門の作品	AV12-1 .BAS AV12-1 .BIN	起動用BASICプログラムです。 マシン語ファイルです。
CGコンテストⒶ	ほほ梅麿のCGコンテスト（P8～14）	イラスト部門／ぬりえ部門／トビラCG/ぬりえ部門用教材CG	CG-Z1A .LZH CG-Z1B .LZH CG-Z1C .LZH	すべて圧縮ファイルです。
パソ通天国Ⓐ	パソ通天国（P87～93）	鑑賞ソフト「水龍の宝珠」	TSW .PMA TSWBTR .PMA TSWOPX .PMA TSWTXT .PMA	すべて圧縮ファイルです。
MIDIⒶ	MIDI三度笠（P72～74）	★トイレット　※要MSX－MUSIC Wave Motion（Remix）	MIDI-Z1 .LZH	圧縮ファイルです。 ※MIDIサウルス（μ・SIOS）用データ
あてましょQⒸ	使い方（P112）	『ブライ上巻』まちがい探し	ATEQ12A .XG7 ATEQ12B .XG7	専用に圧縮されたグラフィックデータです。
ツール！Ⓐ	ツール！ （P32～34、36～37）	モーフィングのツール MML入力方式のOPLL演奏ツール	HENGE .LZH FME .LZH	すべて圧縮ファイルです。
今回の表紙Ⓒ	使い方（P112）	表紙CG	COVER-ZA.XS7 COVER-ZB.XS7	インタレース用グラフィックデータです。

※拡張子にLZHが付くファイルは、フリーウェアの「LHA」（吉川栄泰・作）で圧縮したものです。※圧縮ファイルを解凍するときに使用している「ＰＭＥＸＴ．ＣＯＭ」は、フリーウェアの「PMext」（ぺぱあみんと★すたあ・作）です。また、付録ディスクに同時に収録しているＰＭＥＸＴＤＯＣ．ＬＺＨは、このPMextのドキュメント（テキスト）を圧縮したものです。

Mファンにいいたい放題！

★『ルーシャオの冒険』。AVGなんてすごい。音楽は最高で場面に合っているし、ストーリーはそこそこいいし、CGのほうも変でないし、ただ気になるのは、もうちょっとルーシャオの個性をおおまかに出してもいいと思いますね。シニリアに出会うまで続けていってほしいです。（兵庫県／日上和也・15歳・FS-A1ST）★『ルーシャオの冒険』について。音がうまい!! 絵が某しまづ氏に似てるけどかわいい（オープニングの、車にひかれたようなルーシャオはちょっとかわいそう）。よいんじゃないでしょうか。（千葉県／小原亜矢子・21歳・FS-A1ST）

インタラクティブがお茶の間を熱くする

「マルチメディア」という言葉はすでに多くの人によって使われ、もう手垢にまみれた古くさい言葉であるかのようだ。しかし、その言葉の意味するところはあいまいであるし、まだマルチメディアが現実のものになっているとはいいがたい。ほとんどの家庭では、電話は電話、テレビはテレビ、パソコンはパソコンと、独立して存在しているにすぎず、ぜんぜんマルチではない。

このようななか、さる9月11日に、東京・銀座のマガジンハウス社において、アップル社主催の、「Future Media Live」というイベントが行われた。アップル社の考える、未来のマルチメディアのひとつの形を提示しようというイベントである。

今回のイベントのキーワードは、「インタラクティブ(相互作用)」。従来の、情報を「与える側」と「受け取る側」の間にある垣根を取りはらい、今まではただ加工された情報を受け取るだけだった人々が、もっと自由に情報を得られるように、「情報の自由化」をしよう、というものである。

たとえば、今回のイベントのメインとして発表されたフューチャーメディア・テレビによるゴルフ中継では、鳥取のゴルフ場で撮影した映像を放送衛星を介して東京に送り、それをイベント会場のビル前に止められたアンテナ車で受信し、会場内でアップルの最新コンピュータ「マッキントッシュ・クアドラ840av」を使って、受信した情報を加工し、会場のディスプレイに表示した。

簡単な操作で見たいアングルからの映像を選択して見ることができ、また、ゴルフ場のコース地図や、ゴルファーのプロフィール、現在のスコアなども、放送局のデータベースから自由に参照することができる。情報処理能力に長けた最新のコンピュータと、大量の情報を送れるデジタル通信網を使うことで、はじめてこのようなことが実現するのだ。

フューチャーメディア・テレビでのゴルフ中継。試合の様子を見ながら、横にコース図と、コースの攻略ポイントを表示させている

このようなテレビが普及すると、今までのように他球場の試合結果見たさに巨人－阪神戦を見る日ハムファンのような、ムダな行動はいらなくなる。なにしろ自由に情報が選べるのだから、日ハムの試合を全国各地で見られるのだ(そういえば、イベントに出席していた糸井重里氏もゴルフより野球中継が見たいといっていた)。それに、得点の表示などもいつでも見られるので、しばらく食事のハシを止めて画面を凝視するようなことも不要になる。もしかすると、

もしかすると、かわいいアイドルが出てきたら、ボタンひとつで名前、生年月日、スリーサイズといったデータが見られてしまうようになるかもしれない。考えれば考えるほどインタラクティブは、なかなか楽しそうに思えてくる。

ん、まてよ、このようなことは、従来はテレビ局の編成室が行ってきたことではないのか？　そう、自由化は、支配階級の地位の低落と常に抱き合わせである。「情報」の支配階級であるマスメディアは、このインタラクティブによって一方的に与える立場ではなくなり、その立場は大きく変わり、おそらくその影響力は弱まっていくだろう。

逆に、多くの情報に触れることができるようになって、人々はマスメディアの情報に一方的に支配されることはなくなり、個々の価値観に基づいて行動するようになるのではないだろうか。ただ、年がら年中テレビ(コンピュータ)で見るのはドリフの番組などという、とびきり個性的な家庭も現れそうで恐いが。

しかし、たとえこうして「与える側」と「受け取る側」の境があいまいになっていくとしても、最終的に両者の両端は残るだろう。つまり、常人にはマネのできないくらいの力を持った、すばらしい情報(映画、音楽など)を創ることのできる「与える側」と、情報の選択のできない無個性な「受け取る側」の立場は、おそらく今後も普遍であるにちがいない。きたるべき未来に向けて、個性と創造力を磨こう。

会場前に止まっていたアンテナ車。このアンテナ車によって、鳥取と東京との情報のやりとりをする

左から、米アップル社のジョン・L・ルブラン氏、コピーライターの糸井重里氏、経済学者ジョージ・F・ギルダー氏、米アップル社のサジーブ・S・チャヒル氏。皆でゴルフ中継を見て感心しているところ

展示されていたアップルの新製品「ニュートン・メッセージパッド」の説明を受け、いろいろいじっている糸井氏

A: Merry Christmas & Happy New Year！

隔月刊になってしばらくたつけど、12－1月情報号とは、1年のうちでもなんともおめでたい月どうしのカップリングではないだろうか。読者のみなさん！　メリークリスマス！　そして、あけましておめでとうございます！ハッピーな感じでなかなかよろしい。そういえば、みなさんは2枚組になった付録ディスクを楽しんでもらえているだろうか。編集部は隔月になったのに、ちっともみんなの仕事が楽にならない、それどころかデバッグに追われる毎日に、他の編集部から不思議な目で見られている。会社の仕事なんだから、あんまりつっこむと、またまたMファンの負担になっちゃうではないか、とハラハラしている私である。でも、個人的には熱心に投稿してくださるみなさんや、それにこたえようとする編集部員たちの姿に目が細くなってしまう。これじゃ、ほんとうはいけないんだが、おめでたい号ということで、大目に見ておきましょう。でも、このことはくれぐれも会社にはないしょです。次号は通常どおり、サクサクお仕事しましょ。では、本年もよろしくお願いいたします。　(NORIKO)

次号 2-3月号は1月8日発売予定(定価1280円)

■発売　徳間書店　■発行・編集　徳間書店インターメディア◉発行人＝栃窪宏男◉編集人＝山森尚◉編集長＝北根紀子◉スタッフ＝池田和代＋風間尚仁＋川尻淳史＋諸橋辰一＋山科敦之◉アシスタント＝板垣直哉＋奥成洋輔＋奥義之＋笹谷尚弘＋福田昌弘＋村山和幸＋山田貞幸　■制作　◉AD・表紙デザイン＝井沢俊二◉表紙CG＝ホルスタイン渡辺◉本文デザイン＝井沢俊二＋高田亜希＋TRRRACE◉イラスト＝しまづ★どんき＋中野カンフー／＋成田保宏＋野見山つつじ＋南辰真◉編集協力＝飯田崇之＋諏訪由里子＋高田陽＋馬場俊輔＋早坂康成＋星野博和＋横川理彦◉写真協力＝矢藤修三◉フィニッシュデザイン＝あくせす＋ワードポップ◉印刷＝大日本印刷

RS-232C方式のコミュニケーションインターフェイス
MSX-SERIAL232(エムエスエックス・シリアル232)

MSX-SERIAL232

価格:20,000円(税込・送料サービス)

MSX-SERIAL232は、MSX用のRS-232Cカートリッジです。MSX-TERMなどの通信ソフトがそのまま利用でき、拡張BASICも搭載しています。

■対応機種:MSX 2、MSX 2+、MSX turbo R

【ご注意】MSX-SERIAL232は、通信販売のみで取り扱っております。ご購入の申し込み・お問い合わせは、(株)アスキー直販部(電話03-5351-8703)までお願いいたします。

MSX、MSX 2、MSX 2+のスペックシート
MSX-Datapack(エムエスエックス・データパック)

MSX-Datapack

価格:12,000円(送料1,000円)

MSX-Datapackは、MSX 2+までの公開可能な仕様とサンプルプログラムのパッケージです。

■内容:●マニュアル編…ハードウェア仕様、システムソフトウェア、MSX-DOS1、VDP、スロット、標準的な周辺装置へのアクセスなど ●ソフトウェア編…拡張BASICコマンドの作成法、漢字ROMアクセスの方法、VDPのアクセス、VSYNC割り込みなど
■対応機種:MSX、MSX 2、MSX 2+
■メディア:3.5-2DD

【ご注意】本パッケージは、プログラミングテクニックの解説書ではありません。プログロミングの際のデータとして活用して下さい。

MSX turbo Rのスペックシート MSX-Datapack turbo R版
(エムエスエックス・データパック・ターボアールバージョン)

MSX-Datapack turbo R版

価格:12,000円(送料1,000円)

MSX-Datapack turbo R版は、MSX turbo Rの仕様とサンプルプログラムのパッケージです。

■内容:●マニュアル編…MSX turbo R仕様、MSX-DOS2(コマンド、ファンクションなど)、MSXViewの機能と構成、MSX-MIDI、R800インストラクション表など ●ソフトウェア編…ファイルハンドルの使用法、MSXViewアプリケーションの作成法、MSX-MIDIアプリケーションの作成法など
■対応機種:MSX turbo R
■メディア:3.5-2DD

【ご注意】本パッケージは、プログラミングテクニックの解説書ではありません。プログラミングの際のデータとして活用して下さい。

◆上記の価格に消費税は含まれておりません。

自販機で買えるMSX

TAKERUに揃ったツール群

MSX用のプログラム開発ツールやアプリケーションソフトが、ブラザー工業のソフトウェア自動販売機TAKERUに揃いました。

MSX-DOS TOOLS

価格:7,000円

MSX-DOS用のユーティリティ群。アセンブラでのプログラムを実現。テキストエディタ付属。

MSX-S BUG

価格:6,000円

MSX-DOS用のシンボリックデバッガ。プログラムを実行させながらバグの原因をすばやく捜し出すことが可能。

MSX-C Ver.1.1

価格:7,000円

MSX-DOS用のC言語コンパイラ。プログラム作成には、MSX-DOS TOOLSが必要。

MSX-C Library

価格:7,000円

MSX-C Ver.1.1、Ver.1.2用のライブラリパッケージ。倍精度実数演算やグラフィック機能をサポート。MSX-C Ver.1.1またはVer.1.2が必要。

MSX-TERM

価格:6,000円

MSX用の高機能通信ソフトウェア。オートログイン、エディタなどの機能をサポート。

【ご注意】パソコン通信をするには、MSX本体の他にMSX専用モデムカートリッジ。もしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。

MSX-DOS2 TOOLS

価格:7,000円

日本語MSX-DOS2専用のユーティリティ群。アセンブラでのプログラムを実現。漢字エディタ付属。

MSX-S BUG2

価格:6,000円

日本語MSX-DOS2専用のシンボリックデバッガ。デバッガをマッパーメモリ上に置くことで、大規模プログラムにも対応。

MSX-C Ver.1.2

価格:7,000円

日本語MSX-DOS2専用のC言語コンパイラ。プログラム作成にはMSX-DOS2 TOOLSが必要。

MSX View CALC

MSX turbo R専用

価格:6,000円

MSXView上で動作するグラフ作成機能付き表計算ソフトウェア。使用にあたってはMSXViewが必要。FS-A1GT(松下電器産業株式会社製)には、MSXViewが内蔵されています。

【ご注意】「MSXView」「MSXView 1.21」は、ご好評のうちに販売終了しました。

◆MSX、MSX-DOSは株式会社アスキーの商標です。
◇詳しい資料をお送りいたします。下記宛ご請求下さい。

〔TAKERUで販売の商品について〕
■ご購入についてのお問い合わせは、ブラザー工業(株)TAKERU事務局(電話052-824-2493)までお願いします。
■製本されたマニュアルは、TAKERUにて購入後にTAKERU事務局より送付されます。上記TAKERUで販売の価格は、すべて消費税込の表記です。

〒151 東京都渋谷区代々木4-33-10 トーシンビル 株式会社アスキー システム事業本部 システム事業部 電話(03)5351-8668 **株式会社 アスキー**

MSX・FAN 1993/1994 DEC.-JAN. 12-1月情報号
平成5年12月10日発行 第7巻第8号（通巻77号） 第三種郵便物認可
発行人 栃窪宏男 編集人 山森尚
発売 株式会社徳間書店 〒105-55東京都港区新橋4-10-1 ☎03(3433)6231㈹
編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(3431)1627㈹
定価1280円（本体1243円）

T1062053231281

印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌62053—23